MARVEL COMICS™

X-MEN™

CHILDREN OF THE ATOM

TV東京系で大人気放映中のアニメ
「X-MEN」が、
300メガパワーで登場だ!!



X-MEN MANUAL

CAPCOM

GAMEST
1月15日号付録
平成7年1月15日発行
(毎月2回15日、30日発行)
第10巻第1号通巻第135号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

OF X-MEN



X-MENの世界を大紹介

X-MENとは、メリケン最大手のコミックメーカー、マーヴル・コミックスが生み出した、国民的ヒーロー漫画なのである。

そもそも、マーヴル・コミックスの作品は、すべて「マーヴル・ユニバース」という一つの巨大な架空世界を舞台に展開されており、X-MENもその世界の住人に過ぎないのだ。

で、この「マーヴル・ユニバース」についてちょっと触れておこう。銀河の彼方から過去・未来、まさに時空を超えた広がりをみせる、冒険野郎御用達のアドベンチャーワールド、それが「マーヴル・ユニバース」である。



あのパニッシャーもマーヴル出身。すげー。

一般には、マーヴル・コミックスのヒーローコミック世界を全部ひっくるめて、「マーヴル・ユニバース」と呼称しておるらしいぞ。

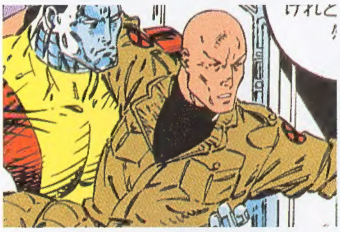
このマーヴル社のヒーローと言えば、あのスパイダーマンや超人ハルク、そして**パニッシャー**といった、ソーソーたるメンバーがガン首揃えておる。

そして、この「X-MEN」こそ、1960年から現在に至るまで、米国の人民たちに愛され、支持され続けてきた、スーパーヒーロー軍団なのである!!

X-MENの主要メンバーを紹介するぜ!!

▼プロフェッサーX(エックス)

X-MENを結成した正義の科学者。世界最強のテレパシー能力を持つ。



スキンヘッドのえらい人だ。

他人の意識の中に侵入し、精神療法を行ったり、意識の思念波を飛ばして攻撃する、「メンタルボルト」などの秀れたテレパシー能力を有する。

なお、ジャガーノートという困り者の兄を持つ。義理の兄なのだが、弟と違って乱暴者。やれやれである。

▼サイクロップス

X-MENのリーダー。両眼から強力無比なビームを発するが、この光線は自己制御不能。大変危険。

マジメすぎて、ほかのメンバーと衝突することが多い。でもX-MENのまとめ役として、欠かせない人(?)。



ビームな男。普段はルビーサングラスを着用。

▼ウルヴァリン

地上最強の硬度を有す、アダマンチウムの爪と骨を持つ、X-MEN最大の乱暴者にしてナイス中年。

驚異の自己回復力を持ち、老化速度も人より遥かにゆるやかである。

闘うために生まれてきた、純粋な戦士。でもオヤジ。

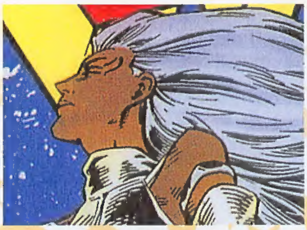


きたきたきた――っこの暴れん坊中年!!

▼ストーム

飛行能力と、天候操作能力を持ち、X-MENのサブリーダー。

常に冷静に判断し、行動する。でも閉所恐怖症。



能力使用中には眼球が白くなるのだ。

▼ジーン・グレイ

ゲームには登場しないが、強力なテレパス能力を有す。サイクロップスのステディである。



プロフェッサーの補佐としても活躍。

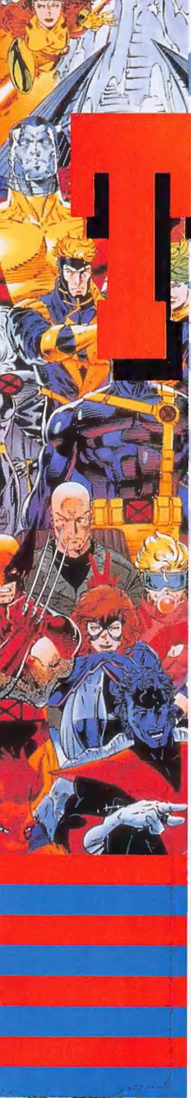
▼ローグ

この人もゲームに登場しないが、物語の中では重要な役どころ。飛行能力&怪力&相手の能力をコピーしてしまう



美人でキップのいい姉御だ。



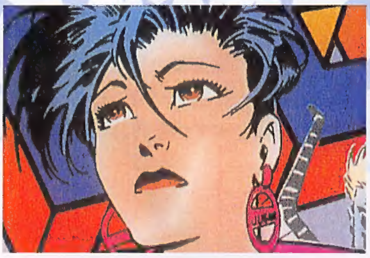


THE WORLD

力を持つ。個人的には超お気に（談・トロッコ）入り。

▼ジュビリー

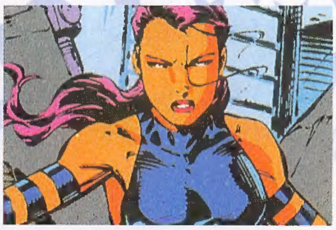
X-MENのマスコット的存在。ちょっぴりサイコキネシス能力を有す。



まだまだヒヨっ子なのよ。

▼サイロック

サイコキネシスと、得体の知れない忍術を駆使して闘う。イギリス人のムチプリお姉様。



性格はちょっとキツめ。

▼コロッサス

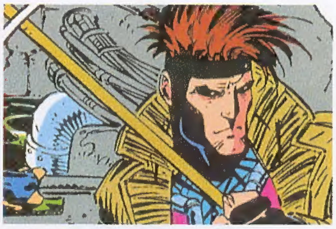
ロシア出身の礼儀正しい青年。全身を鋼鉄化することができる。普段はおとなしいが、一たび怒ると手がつけられない。という。



実にイイ奴。かわいい妹がいる。

▼ガンビット

ゲームには未登場。非常にシブくてかっこ良い。棒術の達人であり、カードなどに破壊エネルギーを込めて敵を攻撃する。



人気あるのにゲームには未登場。残念。

▼ビースト

この人もゲーム未登場。獣の反射能力と、強剛な腕力を持つ。ユーモアを好むが、元は天才科学者。



外見とはうらはらに、インテリジェンスぞ。

▼アイスマン

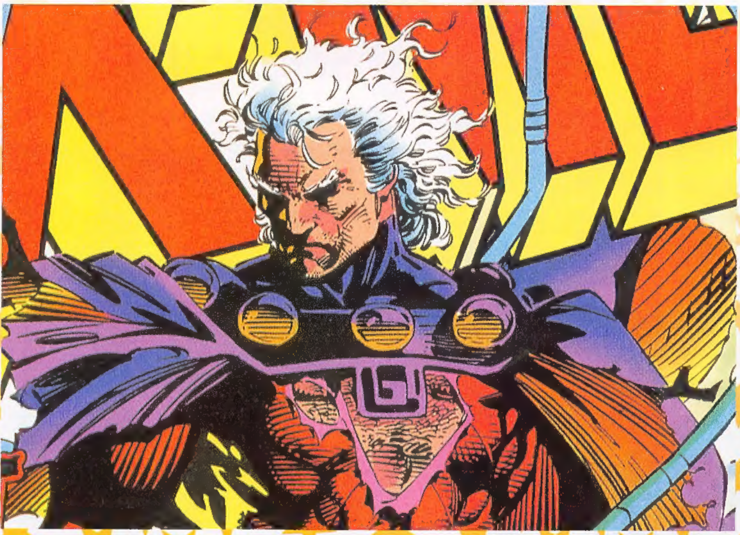
氷を自在に操る男。外見とはうらはらに、非常に楽天家でお調子者。



チームのムードメーカーなのよ。

▼マグニートー

磁力を操り、力によるミュータントの解放を目論む。一時はX-MENと協同戦線を張ったものの、最終的には敵対関係となってしまう。プロフェッサーXとは旧友であり、ミュータントの未来を、自分なりに危惧する男。



このゲームではラスボスとして君臨する

▼オメガレッド

ソ連が開発した人間最終兵器。その戦闘能力は計り知れず、間違いなく地上最強のミュータントの一人である。



非常に凶悪かつ強力。死のムチを操る。



ストーリー

人間以上の超能力を持つ者たち・ミュータントが、人々から恐れられ迫害される世界…。

エグゼビア教授率いるミュータントヒーローチーム「X-MEN」は、日夜悪と闘い続けていた。その願いは、人類とミュータントが互いに安心して生きられる世の中をつくることなのだ。

しかし、漆黒の宇宙空間から地球を見下ろし、磁界王マグニートーは決意した。もはや人類を滅ぼす以外、彼らミュータントを迫害から守る方法はないのだと!!

マグニートーの居城・軌道要塞アバロンは、完成すれば彼の力を増幅し、地球上のすべての電磁力の動きを止めることができる。

もし、そうなれば飛行機は墜落、交通機関はストップし、医療施設、酷寒地の暖房が停まり、無数の人間が死ぬことになる…!!

そして、アバロンの完成を阻止するために、「X-MEN」が出動する。しかし、その前に立ち塞がる悪のミュータント軍団!!

それぞれの思惑を持ってマグニートーに従う彼らに、X-MENは勝利できるのか？

マグニートーの野望の行方は!?ミュータントの未来をかけて、今、史上最大の闘いが始まる!!

X-MEN™
CHILDREN OF THE ATOM

X-MENとは!?

X-MEN（エックス）、それは、人類の進化過程にイレギュラーに出現した「ミュータント」。スナワチ、通常の人間には無い特殊な能力を備えた、全く新しい人類の種の一つである。

一般に我々が超能力と呼び示している超自然の力、それを内在し、自らの意志で自由に操ることができる――それが「ミュータント」たちの最大の特徴であり、「ミュータント」である由縁である。

そのミュータントパワーは、環境の突然変異により身についたり、肉体を改造・強化することにより得ることができたりと、さまざまな形で現れてくる。

そのミュータントパワーを正しく使うことにより、人類とミュータントとの共存を提唱したのが、「プロフェッサーX」である。

プロフェッサーXは、迫害され続けるミュータントの未来を憂い、世界中の若きミュータントを集めて、ヒーローチーム「X-MEN」を結成する。

「X-MEN」は、ミュータントパワーを歪んだ形で使用する「悪のミュータント」との闘いを繰り広げる。そして、同時にミュータントに反発する人類の理解を得るために、「X-MEN」は今日も闘い続けるのだ。

※開発バージョンの為、一部内容が異なります。

X-MEN世界の常識

X-MENのシステムを網羅！

まったく新しいタイプのゲームゆえ、システムを早く覚えることが勝利への近道となるのだ!!

担当:KAL

基本操作まずはここから

8方向レバーと6ボタン。この操作系はもはやすっかりおなじみとなったタイプのもの。しかし、同じなのはここまで。さっそく新しいフィーチャーが入ってくるぞ。

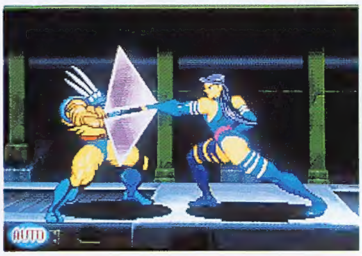
●オートガード

ゲームスタートしてキャラを選択すると、マニュアル操作かオートガード操作かを選ぶことになる。

マニュアルはごく普通に自分の手で操作するものだが、オートガードは少し違う。

オートガードとは、キャラが防御可能な状態（プレイヤーがボタンを押したりしていない状態）のときには、たとえレバーがどこに入っていようが自動的に防御してくれるというように今のところなっている。

ただし1試合勝ち抜くとマニュアル操作に戻ってしまう。



画面下のマークに注目。オートでガードすると、こんなガードグラフィックになる。

●スーパージャンプ

X-MENのウリのひとつといえるスーパージャンプ。レバーを素早く下、上と入れることで、はるか上方へ跳び上がる。

このスーパージャンプ中は、普通のジャンプとは違った行動がとれるようになっている。

まず、落下中はある程度自由に左右へ移動できるため、相手から逃げる、間合いを詰めるといった、移動手段として使用できる。

次に、落下するまでに通常技なら何度でも出せるので、地上からではなかなか近づけない相手などに対し、上空から接近、攻撃するのに非常に便利だ。

なお、ストームのみスーパージャンプ後、レバーを下へ入れると上昇距離を縮めることができる。逆にレバーを上へ入れっぱなしにしておくと最高到達点まで跳び上がる。このスーパージャンプの最高高度はキャラによって違うぞ。



スーパージャンプで画面外まで行ってしまうストーム。



ジャンプ攻撃の強いキャラなら、スーパージャンプ主体での攻防も考えられる。

ボタン3つ同時押しを使いこなせ！

このゲームには、パンチボタン3つ同時押し（以下Ⓟ×3）と、キックボタン3つ同時押し（以下Ⓚ×3）という特殊な操作がある。これが単純なようで奥が深く、さっそく修得してもらいたい操作方法のひとつだ。

●Ⓟ×3ダッシュ
●Ⓚ×3スーパージャンプ

まずはⓅ×3だが、普段おもむろに押してみると、レバーの入っている方向へダッシュするようになっている。ニュートラルなら前方だ。そしてⓀ×3だが、こちらはレバーの入っている方向へスーパージャンプするようになっている。どちらもレバーを動かさなくていいので、ガードしながらスーパージャンプしたいときなどは必須だ。



画面外でレバー入力方向がわからないときでも、3つ同時押しなら確実。

●回転起きあがり

次に、相手に転ばされたり、投げられたりして倒れてしまったあと、レバー前＋Ⓟ連打を押してみるとどうだろう。このときは前方へ、レバー後＋Ⓟ連打なら後方へ転がって起きあがるようになっている。

従来の格闘ゲームのようにその場で起きあがったりしていてはX-MENワールドでは生き残れない。起きあがるときは回転だ。

●投げ返し・受け身

最後はレバー＋中 or 強Ⓟでできる「投げ返し・受け身」だ。

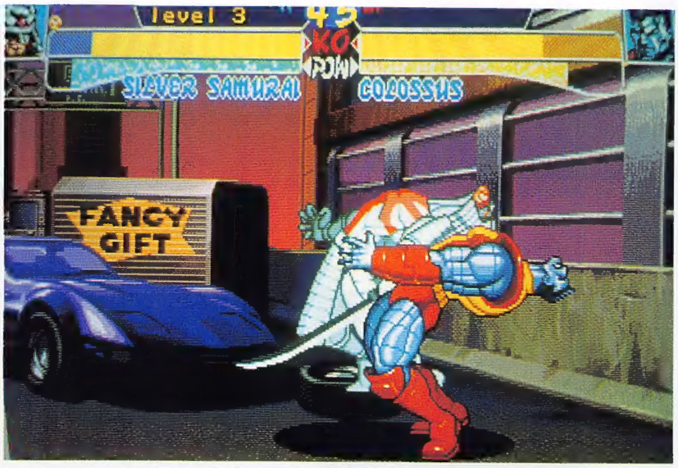


回転起きあがりでまずは危険回避。

これは投げられた瞬間から↓＋Ⓟ×3で押しっぱなしにしておけばいい。入力が遅れた場合は論外だが、投げられた瞬間のみ受付けなので注意が必要だ。

この投げ返し・受け身は、キャラごとに投げ返しなのか受け身なのかが設定されていて、それぞれに長所・短所が

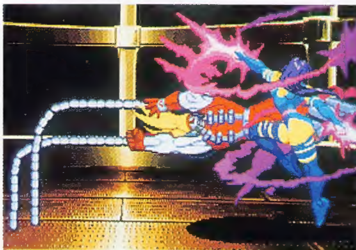
ある。どのような場面で有利に働くか、不利になるのか見極めるのが大切だ。
　また、重要な問題で、投げ返し・受け身を実行するには〝Xパワー〟が必要であることも説明しておこう。しかも一定量以上必要とされるので、Xパワーが溜まったからといってすぐに使いきってしまうと、いざというときに困ることになるぞ。当然のことながらゲージがゼロのままでは投げられ放題だ。
　これら3つ同時押し操作法。多少慣れが必要だが、決して難しいものではないので忘れずに使っていくようにしよう。



投げをくらった！と思った瞬間には下＋PPP(同時)だ。

ガードに関するコト

　X-MENでは、地上・空中、どこでも場所を問わずガードをすることができる。例外的に投げられたあとは、地上に落ちるまで操作不能なのでこのときだけはガードできない。
　さて、派手な攻撃、連続攻撃などの多いX-MENだが、手慣れたプレイヤーを相手にした場合、1度受けにまわってしまって、しばらくはガードを続けなければならない時間が続く……のかというとそうでもない。このゲームには、ヴァンパイアにあった高等テクニック「ガードキャンセル」があるからだ。
　ガードキャンセルのやり方はヴァンパイアと同じ。相手の攻撃をガードした直後に必殺技のコマンドを入力すればいいのだ。しかも入力受け付け時間はかなり長いので、ヴァンパイアのときにできなかったという人でも、安心してもらって構わない。



このような嫌な攻撃も、ガードキャンセルを狙っていれば…。

ラウンド開始前に間合いをとれ！

　「ラウンド1、ファイト」と表示がでている間、キャラを前後に移動させて開始時の間合いを調節することができる。接近戦から始めたければ相手に近づき、遠間から始めたければ離れるのだ。



こんな状態から始めようとする人はいないと思うが。

顔パネルはピヨリメーター

　ライフ表示横にあるキャラの顔の描かれたパネル、実はこのパネル、ダメージを受けるたびに回転し、ダメージを受け続けると顔の部分が黄→赤と移っていく。そして赤のときにさらにダメージを受けると気絶してしまうのだ。
　時間がたつと再び回転し、黄→青へと戻っていく。もし連続でダメージを受けてしまったときなどは、この顔パネルに注目して気絶を回避だ。



ダメージを受けまくるとこんなふうに。

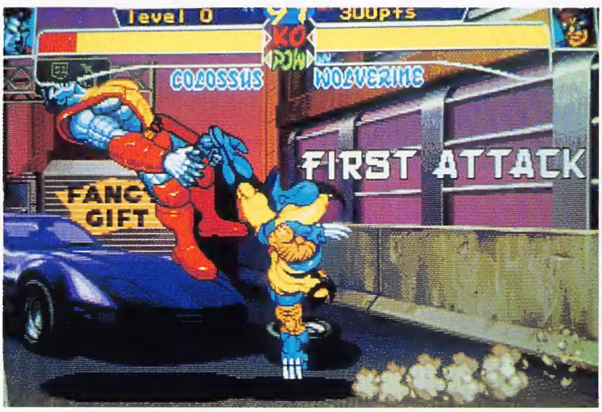
連続攻撃について

　X-MENでは、投げ、ふっとび、倒れている最中の相手にさらに攻撃を加えること

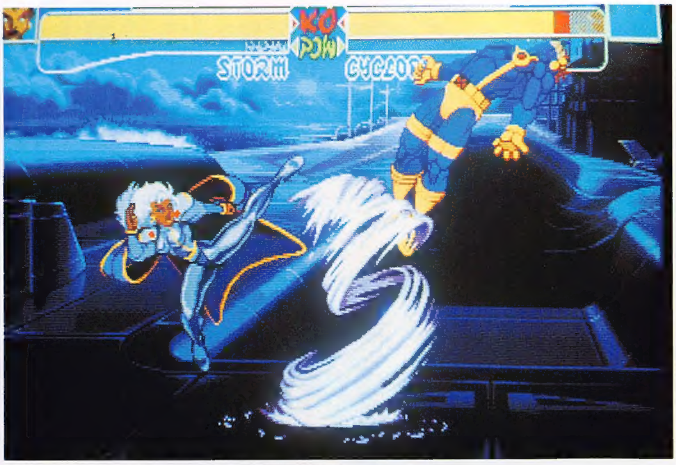


同じ技でも、例えばこのキャラにはこれくらいふっとばし…、

このキャラは全～然ふっとばない。でも…(⑬へ続く)、



X-MEN世界の常識



見た感じから受けるイメージどおりに相手がふっとぶ。実に理解しやすいのだ。

ができる。これが追いうちだ。

追いうちは特に、ふっとばしたあとが狙いやすい。しかし、同じ技を使っても、その後追いうちが入りやすいキャラと入りづらいキャラがいる。

これは各キャラに設定された体重が影響しているのだ。重いキャラはあまりふっとばないし、逆に軽いキャラは必要以上にふっとんでいってしまう。

また当てた技によってもふっとぶ方向などが違うぞ。前方への強烈な攻撃などではそのまま後方へふっとんでいくし、下から突き上げるような技なら上へふっとぶ。

追いうちを考えるなら、この2要素、体重と方向（ベクトル）を頭に入れておこう。

そうそう、ベクトルといえば、X-MENではダッシュしたあとそのまま技を出すと、ダッシュした分の勢い（前方への力）がのって通常よりも多く技が入る。

このベクトル理論を利用すれば、普通にやっていたのでは連続技を決められないような相手にでもうまくヒットさせられるようになるぞ。

さらに、ダッシュで勢いのついた状態では、攻撃力が高くなっている。ということは、追いうちを使って連続攻撃をするときは、なるべくダッシュを絡めたほうがいいということになるのだ。

この追いうち、ベクトル理論は研究価値が高いぞ。


アイスマンの黄金パターン、投げて（凍らせて）からのダッシュ中パンチ。ふっとぶので追いうちも狙える。



ダッシュ中に技を出せば、前方への力（ベクトル）が余って相手にめりこんでいき、技が多く入る。技を当てていけば、ベクトルの相殺で離れるようになる。

必殺技・Xパワー ハイパーXとは？

さて最後は、このゲーム最大のウリ、必殺技とXゲージ関連の説明をしていこう。

●必殺技

必殺技は、ほかの格闘ゲームと同じようにいつでも出したいときに出せる。ただし、キャラが地上にいないと出せない技とか、空中にいるときは性質（グラフィック）が変わる技などもあるので、そこらへんは各キャラごとに多少事情が異なってくる。


ゲージに関係なく出せる必殺技。

●Xパワー

Xパワーゲージが一定量以上溜まっていないと使えない特殊能力。その多くはキャラの能力を補助する効果をもったものばかりだが、なかには直接攻撃するためのXパワーなどもある。

たいていのXパワーはゲージがレベル2以上あれば使えるが、ゲージ消費量の多いものは、その分のパワーが溜まっていないと使えないのでそういうXパワーをもっているキャラは注意が必要だ。

なお、Xパワーには、使うとゲージを消費するタイプのものと消費しないキャラ特性タイプのものがある。基本的には、コマンド入力式のもの（闘気など）はゲージを消費し、コマンド入力いらずのもの（2段ジャンプや削り能力など）はゲージを消費しない、と考えていいだろう。


ゲージを消費するXパワーと消費しないXパワー。

●ハイパーX

ゲージがレベル3以上のときに使える奥義のようなもの。

見ために派手で格好いい技ばかりだが、役に立つかどうかはまだ不明、としておこう。

●Xパワーゲージ

さて、何度も出てくるXパワーゲージとはなんのことなのだろう？

Xゲージとは、体力ゲージの下にあるもう一本のバーのことで、Xパワー、ハイパーXを使うのに必要なだけでなく、重要な投げ返し・受け身をとるのにも必要とされる。

ゲージを溜めるには、何でもいいから技（通常技、必殺技問わず）を出していけばいい。出した技をヒットさせればより多く溜まるようになっている。このへんは完成バージョンで変更もありうる。

一度溜めた分はほうっておいても勝手に減少していくことはない。これで落ちついて戦略をたてられるってもんだ。

ポイントはどこだ？

さて、X-MENのシステムを大まかに説明してきたが、あまりに新しいX-MENワールドの中で、とまどい、途方にくれている人も大勢いると思う（おそらくほとんどの人）。そこで、実際にはまず何を覚えていけばいいのか、といったことをポイントごとにしぼってゲーメスト本誌のほうで解説している。そちらのほうもよろしく。

WOLVERINE

硬鉄の爪を持つ狂戦士（バーサーカー）
ウルヴァリン

弾丸のような速さで敵に突っ込み、アダマンチウムの爪で襲いかかるのが、ウルヴァリンの闘い方だ！

担当：MoMo



X-MENでは主人公的な立場のウルヴァリン。彼は数多くの敵と闘い、勝ち抜いてきた強者だ。過去には、オメガレッドとも闘っていたのだ。

本名：ローガン
国籍：カナダ
属性：善（X-MEN）
身長：5フィート3インチ（約160cm）
体重：195ポンド（約88kg）

疾風迅雷、猪突猛進

X-MENの中では最速の脚力を持ち、究極のタフガイである、狂戦士ウルヴァリン。その性質は、ゲーム中でも見事に表現されている。

ウルヴァリンは通常の移動、ジャンプなどは非常に遅い。それのどこが「最速」と思うかもしれないが、ちゃんと理由がある。

それは、ダッシュスピードなのだ。ウルヴァリンのダッシュは、異常とも言えるほど速い。さらに、ウルヴァリンにはバーサーカーチャージという、スピードアップさせる特殊必殺技があるのだ。これを使いダッシュすれば、まさに弾丸となるだろう。自分でも制御できるか分からないぞ。

ここまで読んでもらえれば分かると思うが、ウルヴァリンの武器はスピードだ。とにかくXパワーを溜めてバーサーカーチャージを使い、ダッシュから攻めまくるのだ。

一度相手の懐にもぐり込んでしまえば、こっちのもの。多くの通常技がつながるので、相手に反撃させる隙を与えずに倒すことができるだろう。

一気に攻め込んで、有無を言わせずに倒してしまう、それがウルヴァリンなのだ。

ウルヴァリンの通常技

ウルヴァリンは主に、通常技で攻めるキャラになるだろう。その理由は、通常技が連続でつながりやすいからだ。

また、ウルヴァリンの通常技には特殊な性質がある。それは、通常技をキャンセルして通常技を出せることだ。ただしキャンセルする方法は限られていて、キックをキャンセルしてパンチを出す、というパターンしかないのだ。



大足払いをキャンセルして…。



スライディングが、かなり有効。

よって、大足払い→しゃがみ大パンチは連続技になっても、大パンチ→大キックは連続技にならないのだ。理解していただいたかな？

●立ち、しゃがみ小パンチ

ウルヴァリンの最も連射のできる技が、これである。

使い方としては、ダッシュから出すといいだろう。ダッシュ小パンチが当たれば、そのままの勢いで、10ヒット以上は狙えるぞ。

しゃがみ小パンチは特殊で、2回連続でボタンを押すことにより、技が変わるのだ。これも、ダッシュから出して、相手を固めるのに使えるぞ。この後に、中足払いなどにつなげるのがセオリーだ。

●立ち中パンチ

このパンチも、2回連続で押すと左右の手で2回攻撃するのだ。立ち小キック→中パンチ×2と出すのが、なかなか効果的。

●しゃがみ大パンチ

普通のしゃがみ大パンチはあまり使わないが、レバーを斜め前下に入れて出すヘッドスライディングが非常に使えるのだ。

このスライディングは、ほとんどの飛び道具の下をくぐることができるので、飛び道具をよく使う相手にはとても有効な技だ。また、ダッシュから攻めるときも、この技で攻めるのが安全だぞ。

●中足払い、大足払い

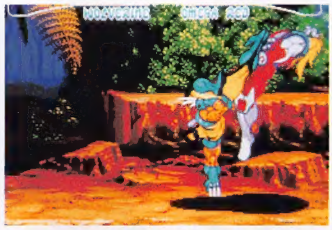
ウルヴァリンは、大足払いで相手を転ばすことができないので、中足払いを使う。

しかし、大足払いは移動しながら出るので、使用頻度は高いだろう。使い方としては、大足払い→スライディングや立ち大パンチなどが有効だ。

●立ち大キック

この技を地上にいる相手に当てると、上に蹴り上げるの

だ。そしてキャンセルして大パンチを出せば、2段攻撃となるぞ。これも、ダッシュから出すといいだろう。かなりのダメージだ。


ダッシュ大キックで相手を蹴り上げて…。


大パンチで追い打ちをかけるのだ！

●ジャンプ小キック

跳び込むときに使うのが、小キックだろう。ジャンプ中は2回までは技が出せるので（制限はあるが）、これを利用する。

理想としては、ジャンプ小キック→ジャンプ中パンチ×2→大足払い→大パンチとつなげるのがいい。しかし、これはあくまで理想。そうそう入るものではないのだ。

とりあえず、ジャンプ小キックの後には、パンチで追い打ちをするというのを覚えておけばいいだろう。


ジャンプ小キックを当てたら…。


すぐに中パンチを出す。これで固めるのだ。

●投げ

ウルヴァリンには2種類の投げがあるが、どちらもつかみ技だ。

ウルヴァリンの必殺技・Xパワー

ウルヴァリンの必殺技は、なかなか使える技が多い。特に、Xパワー使用の補助系必殺技は、かなり役に立つはず。

●ドリルクロー

体を回転させて突っ込んでいく技。この技は、押すボタンによって角度が変わるのだ。弱で横、中で斜め上、強で真上に回転して飛ぶ。また、空中で出すこともでき、このときはキックでも出すことができる。弱キックは横だが、中は斜め下、強は真下と空中では全5方向に出るのだ。

また、空中で1回だけ出すことが可能だぞ。

●トルネードクロー

体を回転させながら上昇していく技。一見、対空技のようだが、あまり使えない。

この技の使い道は一つだけ、連続技としてだ。中パンチなどにキャンセルをかけると、連続で入りやすいぞ。

また、この技が当たってからボタンを連打すると…とても強力になるのだ。これは、プレイしてからのお楽しみ。

●バーサーカーチャージ

Xパワーを消費する技。これが、前にも書いていた、スピードをアップさせる技だ。

この技を使うと通常の移動が速くなり、ジャンプも高く、速くなる。そして、それ以上に速くなるのが、ダッシュスピードだ。このダッシュは、はっきり言って見えない。

また速くなるのは移動スピードだけではなく、通常技のスピードもアップするのだ。連続で入る技が多くなるぞ。

●ヒーリングファクター

この技は、なんとXパワーを消費して、体力を回復させるのだ。しかし、かなりのXパワーを消費するので、使いすぎには注意しよう。

●三角げり

いわゆる、三角跳び。特徴としては、ジャンプ小キックなどを相手に当てた瞬間にレバーを逆に入れると、そこでも三角跳びができることだ。

●バーサーカーバレッジ

両手を振り回し相手を襲う、ウルヴァリンのハイパーX。当たれば大ダメージを期待できるが、ガードされると隙が大きく、反撃を受けやすい。

通常技をキャンセルして出すと、なかなか効果的。

暴れるだけじゃ勝てないぜ！

ウルヴァリンでプレイしていると、いいかげんに攻めているだけになりがちだが、これでは勝ち抜けないだろう。

ちゃんと自分なりのコンビネーションを考え、頭を使って攻めよう。

ウルヴァリン必殺技・超能力

必殺技　ドリルクロー


レバーどこか ＋ 強P ＋ 強K

必殺技　トルネードクロー


→↓↘ ＋ P

H・X　バーサーカーバレッジ


↓↘→ ＋ PPP(同時)

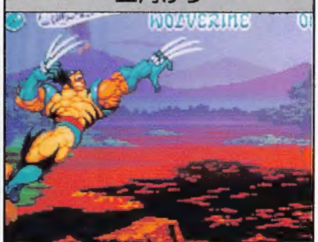
X・P　バーサーカーチャージ


↓↙← ＋ PPP(同時)

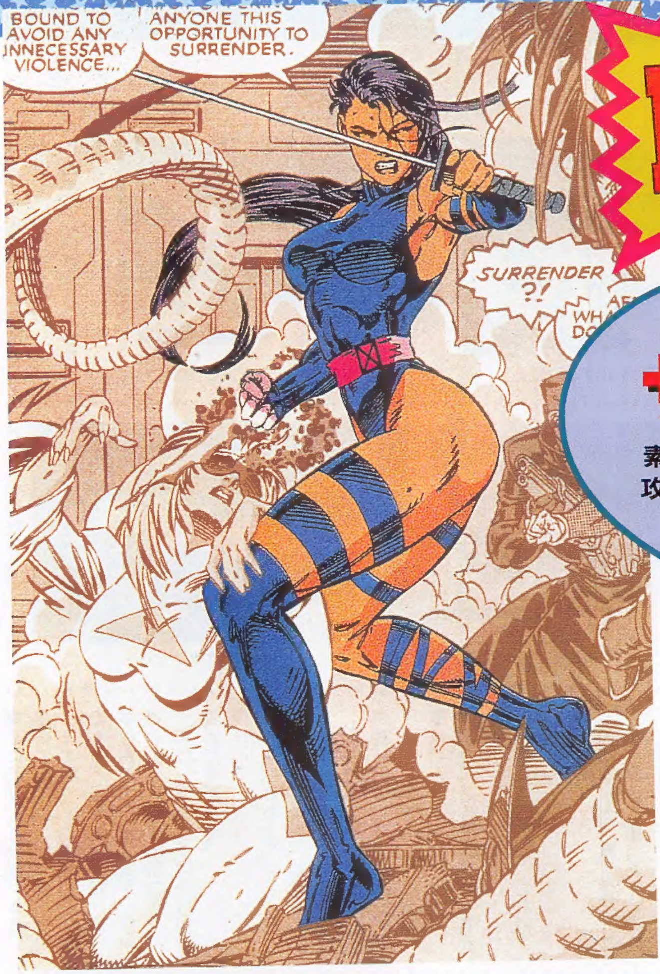
X・P　ヒーリングファクター


↓↙← ＋ KKK(同時)

X・P　三角げり


敵、壁に当たった時レバー逆方向

PSYLOCKE



電撃殺法で瞬殺！

サイロック

素早く、トリッキーな動きで一気に攻め抜く爽快キャラ。これこそ格闘ゲームの忍者キャラだ。

担当：忍者OK・KAL

サイロックはアニメ版には登場しない、原作オリジナルのキャラ。そのサイロックを使えるなんて、みんなラッキーだぞ。

本名：エリザベス“ベッツィ”ブラドック
国籍：イギリス
性別：女性
属性：善（X-MEN）
身長：5フィート11インチ（約180cm）
体重：155ポンド（約70kg）

反撃の余裕をあたえず、たたみかけるのだ!!

サイロックは、リーチの長い技をもたず、一発一発の攻撃力も低い。かわりに、通常技→通常技とつながる連続技を多くもち、“動き”そのものが一風変わった通常技、必殺技を駆使して闘う『トリッキーさをウリにした連続攻撃キャラ』といえるだろう。

動きそのものは素早いのだが、各通常技は、どれも相手の懐に入らないとヒットしないほどリーチが短い。さらにそれらの通常技をうまくつなげて連続技にしないと、せっかく近づいてもたいしたダメージはあたえられない。そのため、サイロック使いを目指すのなら、まずは通常技による連続技の練習をしなければ

サイロック必殺技・超能力

必殺技　サイブラスト



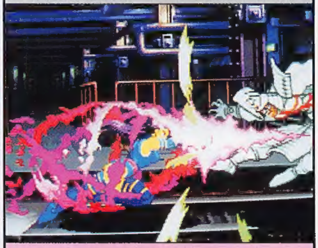
↓↘→ ✚ P

必殺技　サイブレイドスピン



↓↘→ ✚ K

H・X　サイスラスト



↓↘→ ✚ PPP（同時）

X・P　忍術



↓↙← ✚ K or P

キャラ特性　2段ジャンプ



ジャンプ中↑

キャラ特性　連続攻撃能力



コマンド不要

いけないぞ。

接近戦用ではあるが、一発入ってしまえば連続ヒットで大ダメージをあたえられる（可能性のある）必殺技「サイブレイドスピン」もあるにはあるが、この技をいかにして決めるか、その過程がサイロックにとって最大の課題であるといえる。

そのためには、ダッシュから、そしてジャンプからの攻撃をうまく利用しなければいけないのだが、実際そのときに使う通常技の解説から、まずは入っていきたいと思う。

サイロックの覚えておきたい通常技

●立ち大キック

一番初めに覚えてもらいたい通常技が、この立ち大キック。レバーを前に入れながらボタンを押すことで「前進大キック」に、レバーを引きながら（後ろ方向へ入れながら）押すことで、一度後方へ跳びのき、すぐに転がって戻ってくる「フェイント大キック」になる。レバーニュートラル状態で出せば、その場で蹴りを出すごく普通の大キックだ。

このなかで前進大キックとフェイント大キックは特に覚えておいてもらいたい。前進大キックは移動と攻撃を兼ね備えた技で、さらにサイロックのもつ通常技のなかでは最もリーチがある。フェイント大キックは、「攻撃してくるか、どうか」といった、相手の様子を見るのに役に立つぞ。

ほぼ"元いた場所"に戻ってくるので、相手の攻撃範囲にそろそろ入ろうか、というときに出してヒョイとうしろへかわすと効果的だ。



立ち大キックを、ダッシュから出したりレバー入れで出したりしよう。

はじめのうちは、とりあえずレバーを前か後ろへ入れながら大キックボタンを連打して、この技のクセを読みとろう。まずは前進大キックだ。

●レバー入れ立ち中キック

実戦で実際に活躍するのは、大キックよりもこちらのレバー前入れ立ち中キックのほうかもしれない。

この技は小さく跳び上がって足を蹴り降ろす技だ。

リーチはたいしてないので適当に出していたのでは"届かない"。そこで、前述の前進大キックから続けて出したり、ダッシュからいきなり出すと効果的だ。



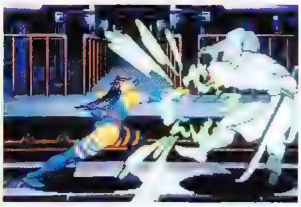
便利な技だがそのぶん警戒される。大キックやジャンプ攻撃のあとが狙いめ。

●立ち中パンチ

見た目より若干リーチが長いせいか、やけに攻撃の判定が強く感じられる技。

前進大キックで突っ込んでいったらなんかやられそうだな、と感じたときや、レバー入れ中キックを出す前の布石などとして、離れて牽制に使うといい。

また、ダッシュ中パンチ→立ち大パンチ→前進大キックが連続技になるので、遠間からいきなりダッシュして狙っていくのもいいかもしれない。



中距離にいるときや、ダッシュから出そう。ヒット後は連続技を狙え！

サイロックの必殺技・Xパワー

●サイブラスト

必殺技。飛び道具で、小で斜め下、中で正面、大で斜め上へと撃ち分けることができる。

ビームやレーザーではないので信頼度が低い（はずれる可能性が高い）のだが、Xパワーを溜めるのに実は役にたったりする。体力が残り少なくてXパワーもないようなときは、離れて中と大を連発してどんどんパワーを溜めてしまおう。

●サイブレイドスピン

通常技と組み合わせてセットで使う必殺技。レバー入れ中キックやジャンプ攻撃がヒットした瞬間に素早くコマンドを入力することでキャンセル技となり、連続ヒットする。



通常技ヒット後はサイブレイドスピンだ。空中でも出せるぞ。

レバーを後ろへ引いてから前へ戻し、その後ボタンを押すまでにどれくらい時間がかかったかで移動距離が変化する。溜め技ではないので後ろ→前のレバー操作は早くてかまわないのだが、レバーが前に入ると同時にボタンを押してしまうと少ししか前進しない。逆にレバーが前に入ってから少しねばってボタンを押すと、かなりの距離を前進する。少ししか移動しないのでは相手にガードさせることすら難しいが、移動距離が長ければ遠くからガードさせたりヒットさせたりできる（ベクトルに順じています）。

使いこなすにはかなりの慣れを必要とするが、サイロック（の通常技たち）にとってはなくてはならない技なので、とっさに出せるようになろう。

●忍術

Xパワーなのでゲージがないと使えない。使うと分身が4体（本体を合わせて計5体）出現する。

押すボタンによって本体の位置を変えることができ、さらに分身中にコマンドを入力しなおすことで、何回でも位置を変更できる。ちなみにボタンは…小キック→左はじ、中キック→中央、大キック→右はじ、小パンチ→左から2番目、中パンチ→中央、大パンチ→右から2番目…となっている。なお分身には一切判定はない。



これは小パンチで入力し直したところ。影に注目だ。

●2段ジャンプ

キャラ特性にあてはまるXパワー。相手に投げられたときや高くふっとばされたとき、またスーパージャンプしたあとなど、役に立つ場面はかなりある。

●連続攻撃能力

これもキャラ特性のXパワー。ボタンを連打しているだけで、ヴァンパイアの目押しコンボのような通常技の連続技ができる。

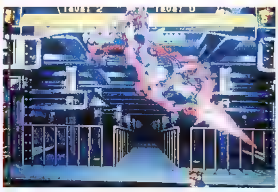
また、サイロックはパンチからキックへの通常技キャンセルが可能なので、小技から中技→大技とボタンを移すだけでなく、例えば大パンチ→大キックというようなコンボも可能だ。ダッシュ中パンチ→大パンチ→大キックも、この能力を利用したもの。ちなみに最後の大キックにはキャンセルをかけてサイブレイドスピンを出し、連続技にするといいぞ。

とりあえずボタンを連打して、手応えがあったらサイブレイドスピンを出そう。

●サイスラスト

ハイパーX。技が出きるまでに若干スキがあるが、いざ出てしまうと全身無敵という強力技。

問題点は出始めのスキだけなので、スーパージャンプから出すか、相手にふっとばされた直後などにコマンドを入力しよう。



空中でも出せるし、このように向きを変えて出し続けることもできる。

通常技とサイブレイドスピンの組み合わせがポイント！

サイブレイドスピンを当てるために、いかにして通常技を使って接近するか、これが最重要点。トリッキーさで勝負だ。

CYCLOPS



闘いは、バランスだ！

サイクロップス

近づいてよし、離れてよしの真に
オールラウンドなキャラ。
オプティックブラストは強力だ!!

担当：KAL

X-MENのリーダーといえば、目からビームのこの人だ。ゲームでは、目立つぜ！

本名：スコット・サマーズ
国籍：アメリカ
性別：男性
属性：善（X-MEN）
身長：６フィート３インチ（約190cm）
体重：175ポンド（約79kg）

闘いのバリエーションはいくらでも

X-MENのリーダー、サイクロップスは、原作、アニメではどうも目立っていないようだ。

だがゲーム中のサイクロップスは、「さすがリーダー」と言わしめるだけの能力を身につけている。

接近戦では連続攻撃能力を生かした通常技のコンボで相手の反撃を許さず、離れたら自慢のオプティックブラストが閃く。

２段ジャンプなどのXパワーもあり、いたれりつくせりのキャラになっているのだ。ただしサイクロップスにも弱点はある。中間距離で頼りになるような技がないのだ。

飛び道具では出るまでに多少スキがあるし、その他の通常技は意外とリーチのないものばかり。この中距離での攻防をどう処理するかがポイントになりそうだ。

サイクロップスの通常技紹介

ここでは、覚えておいてほしい通常技とその使い方を紹介していこう。

●**大パンチ**

立ち、しゃがみのどちらも、目から単発のビームを発射する、結構ズルイ技。

必殺技のオプティックブラストと比べると出るまでが速く、さらに硬直時間（出したあとのスキ）はほとんどない。連続技のフィニッシュに使っても格好いいのだが、さらに有効な使い方がある。それは、「どんな通常技にでも必殺技を出せばキャンセルをかけられる」というX-MEN独特のシステムを有効活用した、「大パンチ→キャンセルオプティックブラスト」だ。

これは遠距離戦用のものなのだが、とりあえず離れてしゃがみ大パンチを出し、すぐにオプティックブラストのコマンドを入力して大パンチの硬直をキャンセルしてしまい、「単発ビーム→線ビーム」という恐ろしい連携を作り出す。オプティックブラストの小、中、大を使い分けると砲台度数はかなりのものになる。

慣れない相手にはこれだけでもかなりいけるだろうが、さすがにこの戦法だけを繰り返していたのでは全然上達しないだろう。そのあたりを考えて、状況により使い分けていくといい。



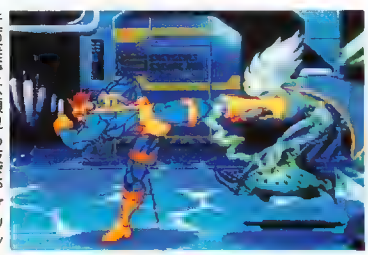
連続技にもなる単ビー線ビー。遠距離時のフェイントにもなる。

●**立ち中キック**

意外とリーチがあり、中距離～近距離では常に狙っていきたい技。

ダッシュから出して大足払いや必殺技のライジングアッパーにつなげてもいい。

中～近距離では真っ先に出していきたい技で、遠～中距離ではダッシュから出して動きが単調にならないよう努めたい。



近距離では頼れる技だ。ダッシュから出すと強いぞ。

●**ジャンプ大キック**

普通に出せば非常に対空性能のいい回転キックになり、レバーを下に入れて出せば下方向に対して強い判定をもつ蹴りに変化する。

幸いサイクロップスには２段ジャンプがあるので、ダッシュからそのままジャンプしたりして跳び込みからの連続技を狙っていこう。

●**中パンチ投げ**

サイクロップスには何種類もの投げがあるが、その中で最も使える投げ。

まず相手を頭上高く放り投げて（この時レバー操作で投げる方向を変えられる。サイロックの投げと同じ）下からオプティックブラストを照射するのだが、現段階で相手は受け身を取れず、さらに投げ返しもほとんどくらわない。



投げを狙うなら、この中パンチ投げを。

サイクロップスの必殺技・Xパワー紹介

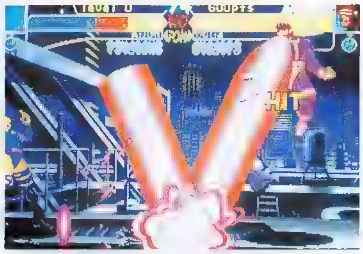
●オプティックブラスト

目から太陽エネルギーを凝縮した破壊光線を発射する。開発段階では小で正面（低い）、中で正面（高い）、大で斜め上（約45度角）へ発射。

出るまでに多少時間がかかるので、近距離戦で使う場合は必ず何か通常技をキャンセルして出すようにしよう。

出したあとのスキはほとんどないので、遠距離戦で出すぶんには遠慮はいらない。

空中で出すと真横へ飛ばす空中オプティックブラストになるが、これはあまり狙わないほうがいいだろう。



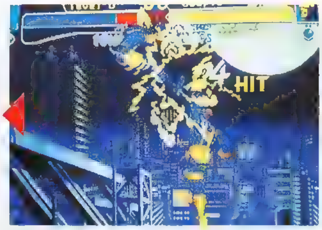
空中でもどこでも出せて、角度まで変えられるこの技は…!?

●ライジングアッパーカット

いわゆる昇龍拳なのだが、対空技として使う場合は相当に早めのタイミングで出し、空中で当てるようにしていかないとすぐ相打ちになる。

相手がジャンプ（スーパージャンプ）をしたら、こちらもすぐにジャンプして直接迎撃にいくか、オプティックブラストで迎撃するか、でなければスクロールが下に戻ってくる直前あたりでこの技を出して迎撃というように、攻撃タイミングをずらして相手を混乱させよう。

また地上でしゃがみ大パンチを出し、ダッシュで追いかけていって出したり、接近時の乱戦中に出すとけっこう当たるぞ。



接近戦でヒットさせたあとは…、



ちょっと頑張ればこのようなことも。どこでもビィーム!!

●レッグスロー

前の2つは必殺技なのでXパワーに関係なく使えるが、ここからはゲージが溜まっていないと使えないぞ。

この技は投げ技なので、あっさりと受け身などをとられてしまう。まぁ、投げのボタンが増えたと思えばいい。

●2段ジャンプ

これがかなり役に立つ。普通にジャンプして跳び込んだとき、スーパージャンプして落ちてくるとき、相手の攻撃でふっとばされて落ちてくるとき……などの場面で、ヒョイッと突然軌道変更すると、下で待ち構えている相手をあざむくことができる。特にノーマルジャンプから跳び蹴りを当てたいときに使える。

●連続攻撃能力

通常技から通常技へと攻撃が連続ヒットし、目押しコンボが連続になる能力。密着戦では、とりあえずヴァンパイアのように小→中→大という順番でボタンをバチバチ叩いておこう。

ダッシュ中キック→大足払いや、ダッシュ小キック×2→中キック→大足払い（しゃがみ大パンチ）などがお薦めだ。

●メガオプティックブラスト

ハイパーXなのでゲージがレベルMAX以上ないと使えない。

威力、判定の大きさなど全く申し分ないのだが、ただひとつ、出るまでのスキが気になるので、離れてしゃがみ大パンチを出し、すぐにキャンセルしてこの技を出そう。

やはりバランス。

サイクロップスはいつ、どれくらい攻撃にいくか、防御にまわるかといった攻防のバランスが大切なキャラ。逃げてばかりでも攻めてばかりでもいけないぞ。

じっくり戦法を練りつつ、攻防のバランスを考えながら闘うのが実におもしろいキャラだ。

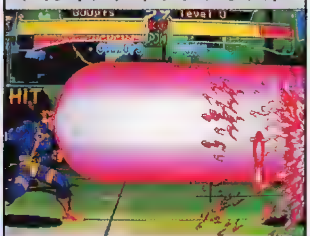
サイクロップス必殺技・超能力

必殺技
オプティックブラスト



↓↘→＋P

H・X
メガオプティックブラスト



↓↘→＋PPP(同時)

必殺技
ライジングアッパーカット



→↓↘＋P

キャラ特性
連続攻撃能力

コマンド不要

キャラ特性
2段ジャンプ



ジャンプ中↑

X・P
レッグスロー



敵の近くで↙↓↘＋K(中or大)

STORM

お天気お姉さん
ストーム

空中戦が得意のストーム。
自由に空を飛べる能力を生かして
相手を倒せ！

担当：松っちゃん



X-MENのサブリーダーであるストーム。天候を自由に操ることができる能力を持っている。

本名：オロロ・マンロー
国籍：アメリカ
性別：女性
属性：善（X-MEN）
身長：５フィート11インチ（約180cm）
体重：127ポンド（約58kg）

ストーム必殺技・超能力

X・P
飛行



↓↙← ＋ PPP(同時)

必殺技
ワールウィンド



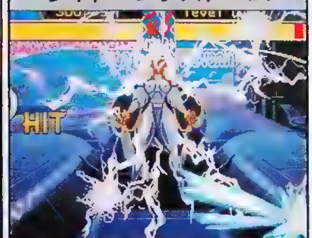
↓↘→ ＋ P

必殺技
ライトニングアタック



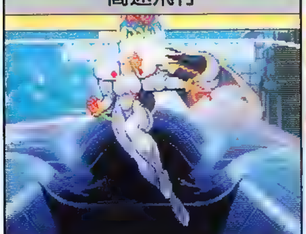
レバーどこか ＋ 強P ＋ 強K

H・X
ライトニングストーム



↓↘→ ＋ PPP(同時)

キャラ特性
高速飛行



飛行中レバーどこか ＋ PPP

キャラ特性
軌跡変更



ジャンプ中レバーをどの方向でも

X・P
風起こし



↓↙← ＋ KKK(同時)

ダッシュとジャンプからの攻めがメインだ

ストームは、空を飛ぶという特殊能力を持っているため、ただ立っているだけでも少し空中に浮いているという変わったキャラクターである。

そこから想像できる通り、空中戦が大得意だ。ジャンプ中もレバーで操作することもできるぞ。

ストームは、素早いダッシュ攻撃で相手を追いつめたり、空中から相手に襲いかかる戦法が中心になる。

特に、Xパワーの飛行を使えば自由に空を飛ぶことができる。もちろん、空を飛んでいても必殺技は出せるので地上にいるより空を飛んでいるほうが数倍有利に闘えるのだ。

これらのことをみてみると操作しやすいかと思われるが、実際にプレイしてみると意外にもとっつきは悪い。

でも、一度ストームのスピード感ある動きに慣れてしまえば、とても爽快感のあるおもしろいキャラになるだろう。

ストームの通常技紹介

ストームは、相手に直接ダメージを与える必殺がたった2つ（ハイパーXを合わせると3つ）しかない。したがって通常技も使いこなせないと勝機は見えてこないだろう。

おそらく、必殺技を交えつつ、通常技でガンガン攻めるという闘い方になるだろう。

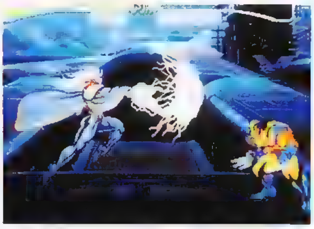
ちなみにストームの通常技は、パンチボタンで電撃、キックボタンで竜巻攻撃を繰り出すのだ。

それでは、使う頻度の高いと思われる通常技について解説していこう。

●立ち大キック

足から竜巻を出すソバット攻撃。攻撃判定が大きく、大攻撃のわりに技の出るスピードも速い。また、ヒットさせれば相手をダウンさせることもできる。

ただし、しゃがんでいる一部キャラに対しては空振りしてしまう。さらに、センチネルのロケット（しゃがみ大パンチ）やシルバーサムライの手裏剣などをはね返しやすいことも覚えておこう。



最も使えるであろう通常技。これは強い！

●立ち中キック

手から竜巻を出す技。この技も立ち大キックと同じく相手をダウンさせることができる。

出るスピードがかなり早いので、ダウンしている相手に追いうちをかける時に使うといいだろう。



相手をダウンさせて、



確実に追いうちをかけよう。

●中足払い

中攻撃だが、相手を転ばせることができる。

大足払いも中足払いと似た技なので、技の出るスピードが早い中足払いのほうを使おう。

●立ち中パンチ

立ち大パンチもほとんど同じ技。立ち大パンチのほうがリーチが長いのだが、連射のきく立ち中パンチのほうが使いやすい。

●しゃがみ中パンチ

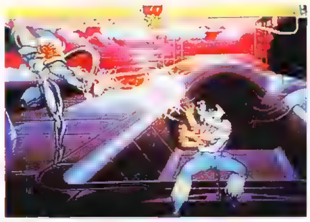
地面に電撃を流す通常技。

小足払い連打で相手を固めて、離れたらしゃがみ（立ち）中パンチという使い方がメインになるだろう。

●ジャンプ大パンチ

ジャンプ中に大パンチを押すと、電撃の玉を飛ばす。しかも、レバー方向で打ち下ろす角度（3方向）を決めることもできるのだ。

一度大パンチを出してしまうと無防備なまま落ちてくるが、必殺技か大キックを出せば再び動けるようになる。



通常技なのに飛び道具。

●ジャンプ大キック

クルッと1回転して蹴り上げる技だ。空中にいる相手を空に舞い上げる（追いうちをかける）ときに使う。

非常に攻撃判定が大きいので、空中戦の要めとなる技だ。

●パンチ投げ

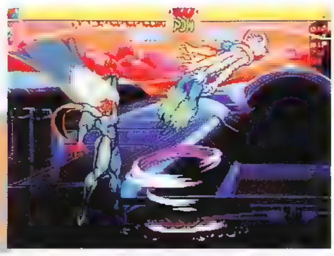
相手を電撃で感電させるつかみ技だ。つかみ技なので受け身をとられることはないが、相手によっては投げ返しを喰らってしまう。

●キック投げ

竜巻で上空に放り出し、落下させることでダメージを与える投げ技。

受け身をとられるとダメージを1ドットも与えられないが、投げが成功すると相手はダウンする。

相手をダウンさせたなら、素早く立ち中キックなどで追いうちをかけよう。



これはキック投げ。相手が地面にたたきつけられた時に、初めてダメージになる。受け身を取られるとダメージはゼロだ。

ストームの必殺技・Xパワー

ストームは、必殺技の使用頻度はあまり高くならないと思う。これは、前述した通り通常技をメインに使っていくためだ。

そんな必殺技だが、やっぱり要所でお世話になる。必殺技の性質をしっかり理解して使おう。

●ワールウィンド

手から竜巻を出す必殺技。出したあとのスキは小さいが、出るまでの時間は長い。

そのため、足払いなどの技をキャンセルして出しても反撃される恐れがあるのでバンバンバン使ってはいけない。

相手と距離が離れている時か、空を飛んでいる時に使うようにしよう。

●ライトニングアタック

空を飛びながら相手に頭から突っ込んでいく必殺技。レバーを入れる方向で、好きなように飛び回ることができる。

ただし、ジャンプ中に3回出すと無防備なまま落下してしまうので細心の注意を払って使っていこう。

この技は、相手の攻撃で上空に舞い上げられた時に体勢をたてなおす技として使うといいだろう。

●ライトニングストーム

Xゲージが満タンじゃないと使えないハイパーX。画面いっぱいに電撃を出す。この技を出す時は、無防備なままわざわざ画面中央まで移動するので使いにくい。

そんなリスクのある分、相手に与えるダメージは相当なものだ。

●飛行

一定時間空を飛ぶことができるXパワー。空を飛んでいる間も、もちろん必殺技は出せる。

また、レバー＋Ⓟ×3で自由な方向に高速移動することもできるぞ。

●風起こし

このコマンドを入力すれば、風の力で相手を引きよせたり突き放したりするXパワー。これは、相手に与えるダメージはゼロ。つまり攻撃補助の技だ。もちろん、空中でも使える。

相手にラッシュをかけられて、追いつめられた時などに使うといいだろう。

ICEMAN

サブ・リーダーの座は
オレがいただくぜ!!

アイスマン

普段はじっくり耐え抜いて、
雪玉つけたら猛反撃。

担当：SC派ーぴぐ



アイスマンは小学館プロダクションの日本語翻訳版に登場中。みんなでアツいアイスマンコールを送るのだ。

本名：ボビー・ドレイク
国籍：アメリカ
性別：男性
属性：善（X－MEN）
身長：５フィート８インチ（約173cm）
体重：145ポンド（約66kg）

陽気なナイスガイ、悪人じゃない!?

見た目には素っ裸にパンツいっちょ＆Xメンベルトといったってヘンな格好をしてはいるが、持っている技は意外と普通のものが多い。しかし普通であるがゆえに、普通ではないXメンたちを敵に回すと苦戦を強いられてしまう。

そこで普段はアイスビームやアイスアバランチで相手を近づけずに闘い、一瞬のスキをついてアイスフィストで手に雪玉をくっつけて攻撃力をアップさせ一気に葬り去るというのが有効な戦法だ。

またアイスマンはジャンプ力もないし二段ジャンプなどの空中特殊能力も持っていないにもかかわらず、ジャンプ攻撃が意外に強いので空中戦にもちこんでみるのもひとつの手だ。

アイスマンの通常技

アイスマンは普段は接近戦を好まないが、いったん手に雪玉をまとえばダッシュ中心に攻めたてるキャラに大変身する。

雪玉をつけた場合も含めて通常技を見ていこう。

●立ち大パンチ

アイスフィストを使っていない状態でも雪玉で殴りつける。意外に頭上付近の判定が強く、対空としても利用可。見かけとは裏腹に倒れている相手への追い打ちができないのが残念。

●立ち大キック

立ち攻撃ではあるが相手を転ばせることができる。出るのは遅いが、出きってしまえば強い。アイスフィストを使うのは大キックにキャンセルをかけて、というのがいいだろう。



氷の部分の判定が強い。相手を転ばせることができるのも大きい。

●中足払い

リーチが長い。この一点において相当価値の高い技だ。中足払いからはアイスビームやアイスアバランチへつなごう。

●しゃがみ大パンチ

現バージョンでは転ばせることができ、リーチ・スピードを兼ね備えているので重宝する。倒れている相手への追い打ちとしても効果を発揮。

●大足払い

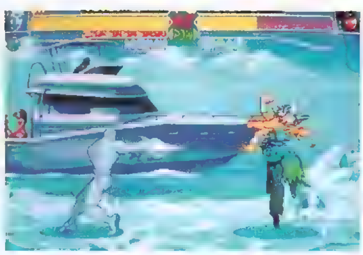
上方へ足を突き上げるので一見使えなさそうだが、ダッシュから使うとリーチの短さをある程度補うことができる。

●立ち中パンチ

通常の状態では使えない部類に入るが、ひとたび雪玉を装備してしまうと…。

●立ち中パンチ＋雪玉

アイスフィストによって、もっとも劇的な変化を遂げる技がこの立ち中パンチ。ダッシュ中パンチの威力を見たらもう虜となること間違いなしだ。



これが通常の立ち中パンチ。



雪玉装着時の中パンチ。ダッシュから決めろ!!

●ジャンプ大パンチ

寄〇獣のように腕が鋭いカマとなって豪快に斬りつける。

下方向への判定が異様に強く、自分より下にいるものに対しては圧倒的な強さを誇る。

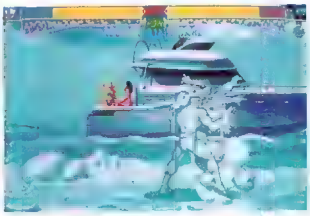
●レバー下ジャンプ大パンチ

ジャンプ中にレバーを下に入れつつ大パンチで、小さい雪玉を投げつけることができる。この雪玉は射程無限大なので、スーパージャンプなどからバリバリ降らせてやろう。もちろん雪玉にやられ判定は無いぞ。

●投げ

アイスマンの投げ技は2種類ある。

ひとつは相手を氷で固めて動けなくするもので、その無防備な状態へアイスビームやダッシュ攻撃でダメージを与えよう。



まずは投げて凍らせる。アイスマンスーパーコンボへの第一歩だ。

もうひとつの投げは相手を地面に叩きつける。倒れているところに追い打ちできるぞ。

アイスマンの必殺技・Xパワー

アイスマンの必殺技のアイスビームとアイスアバランチはアイスフィストを使えるようになるための前座のようなもの。しかしそれなりに使い道もあるので、しっかりと特徴を把握しておこう。

●アイスビーム

ビームだ。小なら斜め下、中なら正面、大なら斜め上に向かってビームを発射する。モーションを見てからでも余裕で跳び込まれてしまうほどスキが大きいので、キャンセルから使ったり先読みで大で撃ったりいろいろ工夫しよう。

また現時点ではコマンド入力後にパンチボタンを連打すれば放射時間を長くできる。地上でそんなことをしてもあまり意味はないが、空中で小ビームを撃った後にボタン連打すると、斜め下にレーザーを吐きながら下降してくるので逃げ場をなくすことができるぞ。



画面外の敵をアイスビームで狙い撃ち。

●アイスアバランチ

超巨大雪玉を降らせる。その大きさはアナカリスの棺の舞の比ではない。落下軌道は3種類あり、自分で落下ポイントを調節できるのでうまくぶつけてやろう。

空中でも出せるので、スーパージャンプを使って相手を画面外に出した状態から落っことしてやろう。

●アイスフィスト

これだ!!雪玉を腕にくっつける仕草が妙に笑える。通常技にキャンセルをかけて雪玉を作るだけでもかなりヘンな技だ。

もう少し役に立つ話をしよう。雪玉を作っている最中はさすがに無防備なので、いかに相手の隙を見つけるかがポイントになる。今のところ有効と思われるのが大足払いキャンセルアイスフィストやアイスビームで追っ払ってからのアイスフィスト。あるいは相手がスーパージャンプしたときや必殺技を空振りしたときもすかさず雪玉を作る。

雪玉を装備すると小、中パンチの判定、攻撃力が大幅にアップする。パンチの投げで相手を凍らせてからのダッシュ雪玉中パンチがアイスマンの必殺パターンだ。

●レーザー耐性

レーザー（光）による攻撃をガードしたときに体力を削られない。具体的なところではオプティックブラスト、サイブラスト、アイスビームなどにはビクともしないぞ。

もちろんガードせずに直撃してしまった場合はダメージを受けるので要注意だ。

●アークティックアタック

無数の氷塊を撃ち出して相手にぶつける技だ。一見すると超多数ヒットしそうだが、実際の戦闘中に当てられる数なんて2～3個が限度なのであまり期待できない。

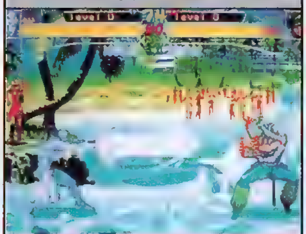
密着して出せば十数発当てられるが、貴重なXパワーを消費するほどのものではなさそう。



リーダーの極太レーザーもこの通りのレーザー耐性。

アイスマン必殺技・超能力

必殺技
アイスビーム



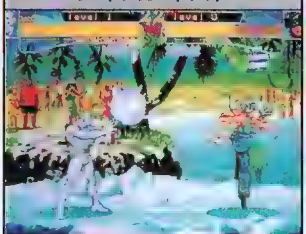
↓↘→＋P

H・X
アークティックアタック



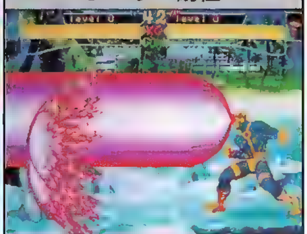
↓↘→＋PPP(同時)

X・P
アイスフィスト



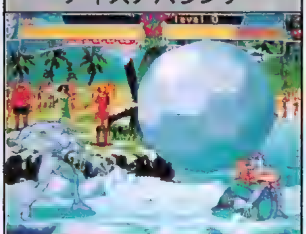
↓↙←＋PPP(同時)

キャラ特性
レーザー耐性



コマンド不要

必殺技
アイスアバランチ



強P＋強K

コネてコネて雪玉パンチャーズ

アイスマンで闘う際のポイントは、いかにうまくアイスフィストで雪玉を作って効果的に雪玉攻撃をブチ込めるかにかかっている。

さぁ、君も今日から雪玉パンチャーズの仲間だ。

COLOSSUS



心優しき巨漢

コロッサス

力と硬さならだれにも負けることはない、とにかく相手と間合いをつめ、即座にぶんなぐれ!!

担当：㊯MAN次郎

コロッサスは、言わずと知れた善人である。

本当は闘うことよりも、絵を描くことや詩を作るほうが好き。

本名：ピーター・ラスプーチン
国籍：ロシア
性別：男性
属性：善(X-MEN)
身長：6フィート6インチ（約198cm）
体重：250ポンド（約227kg）

技のゴリ押しではなく[illegible]ゴリ押し それがコロッサスだ

このキャラは、見たままにスピードが遅い。その上、基本技空振り後のスキもデカイので、できるだけガードさせられるよう、接近戦にもちこみたいところだ。

うれしいことにコロッサスには、敵の攻撃をくらいつつ前進することのできる技、アイアンアーマーがある。

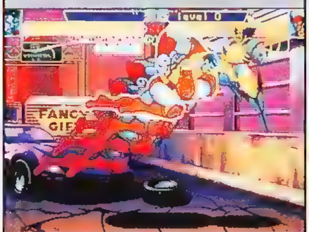
また、飛び道具を貫通しつつ攻めるパワータックルもあるので、相手のふところに入ること＋相打ちOKでの攻めを、頭に置いて闘いをくりひろげていこう。

これらの技たちは、基本技にキャンセルをかけることで連続技になったり追い打ちになったりと、かなり面白く攻めのバリエーションが作れる。

その中に必殺技ジャイアントスイングをまぜて闘えば、相手は知らぬうちに画面端へ追いやられ、いつの間にやら投げられているぞ。

こうやって、簡単に戦法を見ていってもコロッサスには、スーパーなゴリ押ししか思い

コロッサス必殺技・超能力

必殺技
パワータックル

・・→ ✚ K

必殺技
ジャイアントスイング

↓・・ ✚ P

H・X
スーパーダイブ

↓↘→ ✚ PPP(同時)

キャラ特性
つかみ上げ

倒れた敵の近くで ・ ✚ P

X・P
スーパーアーマー

・↙← ✚ PPP(同時)

浮かばない。

とりあえず暴れキャラとして、最初のうちは面白く闘っていけそうなやつだ。

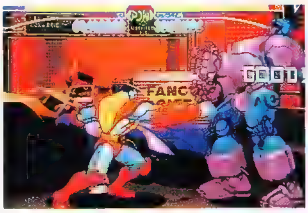
コロッサスの通常技紹介

コロッサスの攻撃は、大振りだがリーチが長い。とにかく相手が3発当ててくるうちに、一発でもこっちのが入れば五分以上に闘っていけるはず。

では、変てこな技から使える技まで挙げていこう。

●立ちorしゃがみ小パンチ

唯一連打のできる技。立ちのほうだと、右と左を交互に出しているので見た目もカッコイイぞ。



巨漢のわりには素早いパンチ。

実は小足払いよりも連打が効き、リーチが長いので覚えておこう。連携としてならば、小足払い×2→小パンチといった感じが使いやすい。

●しゃがみ中パンチ

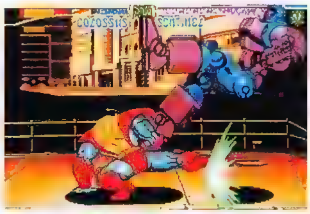
判定が大きく、タイミングを合わせれば対空として使える。

攻撃力もあるので、これにキャンセルをかけていこう。

●しゃがみ大キック

中間距離で牽制として出し、意外と速いスピードで相手をひっかけるトラップ的な技。

何か小技からつなげるというものでもなく、とりあえず出して、判定と威力で勝負しよう。



ダウン後の追い打ちも、これが使えるぞ。

●立ち大キック

とにかく力強いサッカーボールキックと言っておこう。リーチはないのだが、相手を画面端に追いつめたときなどに利用し、スピードがある。

●立ち大パンチ

しゃがみでも立ちでも、とにかく長い。しかしリアクションがややあるので、スキをつかれないように、遠間の対空兵器として使おう。

●ジャンプ大キック

攻撃判定の出る時間が遅いために、空中戦ではそれほど使える技ではない。だが、体が一回転してから技が出るため、時間差のフェイントとして敵がよくひっかかる。

多用してはいけないのだが、地上にいるやつにはガンガン使っていこう。

●ジャンプ大パンチ

空中で半泳ぎする面白い技。一見間抜けに見えるのだが、攻撃判定の出ている時間が長い上に広いので、空中戦ではこれをお薦めする。

しかも、これを使えば相手をめくるときにも有効。



バゴッと空中を泳ぐ、めくりもねらおう。

●投げ

どの投げを使ったところで、必殺技であるジャイアントスイングのインパクトがすごいため、あまり使わない。

使うのならば、中パンチの投げであるジャーマンスープレックスを薦める。間合いからはなれていても、中ならスピードが速いからね。

コロッサスの必殺技・Xパワー

必殺技は、これといって使いにくい物はない。どの技も力まかせではあるが、基本技になじんでいるので相手が勘違いしてきやすい。

とにかく、これらを知っているのと、知らないのではえらく違うので、一つ一つ見ていこう。

●パワータックル

パワーがなくても出せる。それだけか、主にパワーをためる技としても使えそうだ。

小、中、大で飛ぶ角度を変えることができ、小だと上にいかず前進してくれる。なお技が出ている間は、飛び道具もはね返すのである。

空中戦において、パワータックルが出終わった後にもまたパワータックルが出せる。空中に逃げたやつはこれで追いかけよう。



飛び道具をはねかえせる。

●ジャイアントスイング

前進しながら相手につかみかかる投げ技。コマンドが簡単なのと、威力が体力ゲージの3分の1は奪えるのは強い。

だが、いかんせん出かかりが弱いので、技にキャンセルをかけるなどして使おう。

●つかみ上げ

いわゆるボディリフトだ。ダウンしている相手を投げられるので、起き上がりにはこれで攻めるのがいい。

ジャイアントスイングの後にねらうと、かなり極悪かもね。

●スーパーアーマー

体の硬さをさらにグレードUPさせる技。たとえれば、ガードのまま攻撃できるといった感じで、レバーを入れなくても攻撃がほとんど効かないのだ。





ガンガンっとむりやり進んで、ジャイアントスイングにするのもいい。

Xパワーがたまったら、ひとまずこれを出して、ジャイアントスイングでも出してみるのもいい。しかし、技の出ている時間がやや短いので、ウルヴァリンのように連続技が長い敵には、これを出して地上でつっこまないほうがいいだろう。カチンコチンに固まって空中からいく、なんてのも一つの手である。

●削り能力

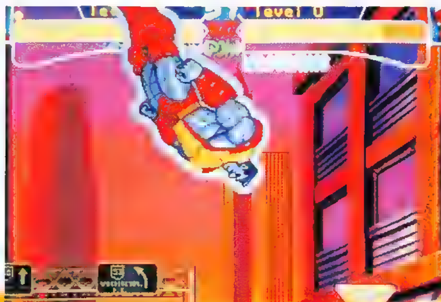
コロッサスは、元から力があるためか、Xパワーがたまると通常攻撃をガードさせるだけで、相手の体力ゲージをへらすことが可能。

使うというか、パワーがたまったらタックルで近寄って、とりあえず小技をガンガンガードさせてやろう。

●スーパーダイブ

パワーが思いきりたまったところじゃないと出ない技、ハイパーXである。

とにかくたまったら出せといった感じで、けっこう使えるぞ。技を出して真上に昇っているときに、レバー下方向＋パンチボタンで落下するポイントが決められるのだ。



変だが実に使える。

出ているときは強いのだが、ガードされるとスキが多いので、使うときには少々注意が必要とされる。

一撃必殺である

コロッサスのポイントは、試合中に何回ジャイアントスイングを決めるかにある。

パワータックルの後に出す基本技もかなり重要なので、とにかく力強い技をガードさせつつ、一撃必殺のジャイアントスイングにもっていこう。

SPIRAL



相手を眩惑させて闘え！

スパイラル

攻撃力は劣るケド、相手を惑わせてつけ込む面白さがあるキャラだ。

担当:M.D.S.-RIK君

スパイラルは、テレビシリーズではもう登場したようである。原作の日本語版登場が待ち遠しい。

本名：スパイラル
国籍：異次元
性別：女性
属性：悪のミュータント軍団
身長：？
体重：？

相手を翻弄して闘うそれがスパイラルだ

スパイラルというキャラは、攻撃力がなく、ジャンプも遅いので、相手と正面切ってなぐり合う闘いは好まない。

幸いスパイラルには、相手との位置を瞬時に入れ替える技（リバーサルダンス）と、相手の頭上にワープする技（テレポートダンス）を持っている。さらに、投げ以外の相手の攻撃を一切受け付けなくなる技（ディメンショナルダンス）なども持ち合わせている。

しかも、驚くことに、これら必殺技の類は、いくつかの必殺技と併用できるのである。

これを利用して、ディメンショナルダンス中にテレポートダンスもしくはリバーサルダンスを使って近寄り、空中にいる相手ならシックスハンドグラップルで投げる、などの攻撃パターンが考えられる。

こうして考えていくと、スパイラルの攻撃パターンは無限大と言える。使いこなさなければ勝利は見えないが、使いこなしたときの勝利は確信できるようなテクニカルキャラ、それがスパイラルなのだ。

スパイラルの通常技紹介

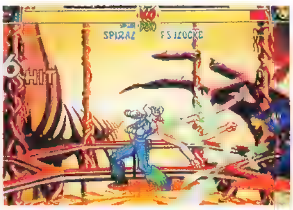
スパイラルは基本的に必殺技主体の攻めを得意とするが、必殺技単体でダメージを与えられる技は少ない。必殺技で眩惑し、通常技でダメージを与えるのだ。

では、主に使える通常技について見ていくことにしよう。

●立ち大パンチ

使える通常技の筆頭がコレ。リーチが長いうえに、6本の腕で攻撃するため、ヒットすれば最大6発まで入るのだ。

足元の判定は弱いが、ガードされても反撃は受けないし間合いが離れるので頼れる技。



立ち大パンチは6発ヒットする。リーチもこのとおり。

●しゃがみ中パンチ

主に倒れている相手への追い打ちとして使う。足元への攻撃手段が少ないので、この技はぜひ頭に入れておきたい。



追い打ちはコレで、結構効く。

●しゃがみ中キック

接近戦で使う技。大足払いがスパイラルにはない（使えない）ので、代わりにこれを使用する。倒れている敵への追い打ちとしても使える。

●しゃがみ大パンチ

相手を転ばせることのできる技なので、狙ってみたい技ではある。6本の腕で、"グー"のポーズをする姿は、通常技の中ではかなり特殊だ。

●ジャンプ大キック

空中戦において、主に上方向に対して攻撃範囲が広い。相手にスーパージャンプされたときなど、狙う機会は多い。

投げとばしたあとの空中での追い打ちなども決めやすい。

●ジャンプ中キック

大キックとは逆に、下方向への攻撃が強い。相手が地上にいる場合に威力を発揮する。

●ジャンプ大パンチ

主に横方向への攻撃用。横への判定は、かなり前に伸びるので、相手とジャンプがカチ合ったときに狙うとよい。

●投げ・中パンチ

ひっかき攻撃。投げ返しはされにくいが、投げたあとの追い打ちが決めにくいので、ダメージはあまり大きくない。

●投げ・大パンチ

敵を持ち上げて跳び上がり、一気に下まで落とす技。

投げ返し、受け身を容易にされやすい技なので、とっさに使うぐらい。しかし追い打ちは中パンチより決めやすい。

●投げ・キック

中・大キックでの投げ。この投げの特徴は、受け身がとっさに取りにくいこと。対戦ではこれをメインに闘うとよい。追い打ちも最も決めやすく、中足が入る。



投げるならコレ。追い打ちも確実だ。

スパイラルの必殺技・Xパワー

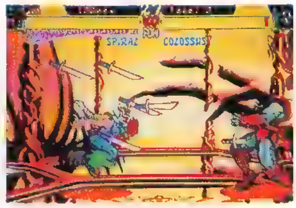
スパイラルは必殺技の使用頻度が多く、しかも多くの必殺技をいかに使いこなせるかが面白いキャラである。個々の使い方のほか、コンビネーションとしての使い方も常に考えておきたいところである。

●ダンシングソード

必殺技なので、Xパワーがなくてもいつでも出せる。空中可。ほかの技との併用もOK。

この技を出すと、自分の周りに剣を6本まとう。

この剣は、パンチボタン(どれでもいい)を押すことで飛んで行く。一度に2〜3本は飛ばせることができるので、そこから、ダッシュ足払いorダッシュ投げorダッシュして立ち大パンチなどが有効だ。



このように追いかけて行って２択だ！

剣はいつまでもつけていられるが、敵の攻撃によりダメージを受けると全部はがれてしまう。Xパワーのないときの主力武器になるので、使えるようになりたい。

●シックスハンドグラップル
空中にいる相手を、問答無用につかまえて投げる技。判定はかなり強いので、間合いにさえ入っていればほぼ勝てる。対空技として使っていきたい(真上から来た場合のみ)。
この技は基本的にテレポート系と併用して使うのが通常。
例を挙げると、自分が上空に跳んでいて、敵が真下で待ち構えているとき。リバーサルダンスを使って入れ替わり、逆に落ちてくる相手をシックスハンドグラップルで投げる、といった寸法。いろいろと考えて使っていこう。

●ダンス・攻撃力アップ
パワーアップ系の技である。攻撃力がアップするが、その分防御力が低下してしまう。
使うか使わないかは好みによると思うが、防御力の低下ぶりがハンパじゃないので、ひんぱんには使えないだろう。

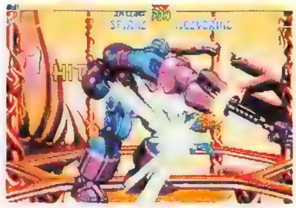
●ダンス・スピードアップ
スピードアップ技。地面を歩くまたは走るスピードが著しくアップする。が、ジャンプスピードが逆に低下する。
この技もまた好みの技だ。使えそうなのが、パワーダンスとスピードダンスの併用である。一発逆転が可能だ。
なお、ダンス系の技はすべて、ほかの必殺技との併用が可能である。もちろん空中で出すことも可能。ただし、このパワーダンスとスピードダンスは、Xパワーを消費するので、常に使えるワケではない。

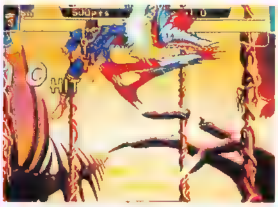
●ダンス・位置変換
これはXパワーを消費する。相手との位置を入れ替えてしまう恐ろしい技だ。
リバーサルで相手のガードミスや混乱を招くのがポイント。

●ダンス・テレポート
これもXパワーを消費する。相手の頭上にワープする。
リバーサルダンスと合わせて使うと、より相手の対応ミスを誘える。
また、この技を出す場合、ボタンを1回押しただけだと頭上の近い位置に、ボタンを押しっぱなしだと頭上の高い位置に、それぞれ出現する。この2種の出し方も覚えておこう。

●ダンス・透明化
Xパワーを消費する。
消えてからのダッシュ投げor足払いの2択が使える。警戒して跳んだ相手は、空中投げで投げろ!テレポートやパワーダンスとの併用が効果的。

●メタモルフォーゼ
ハイパーXなので、そうそう使えないが、かなり利用価値は高い技だ。
実は、投げ技な上に間合いもそこそこ、しかも空中でも投げることができる。その上技の威力もハイパーXだけあってかなりのものだから使わない手はないってワケ。

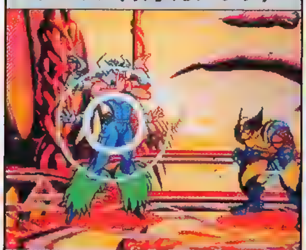

見えないケド、足払いを出してます。２択だ！

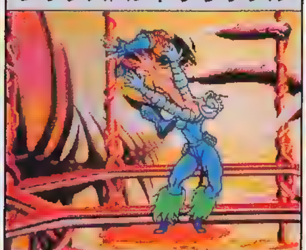

空中でも吸ってしまう。ヒドイ…。

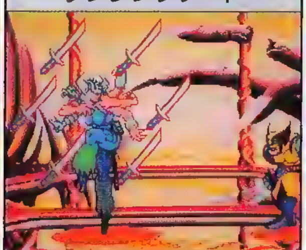
異次元殺法で相手をキリキリ舞いさせろ

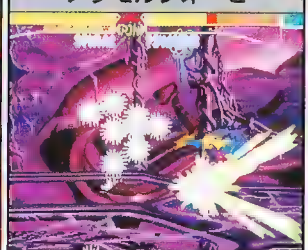
とにかくスパイラルは、必殺技の使い方がカギを握る。いくつもの必殺技を併用して、シャープに決めよう。

スパイラル必殺技・超能力

X・P
ダンス（攻撃力アップ）

↓↙← ✚ 弱K

必殺技
シックスハンドグラップル

↓↑ ✚ P

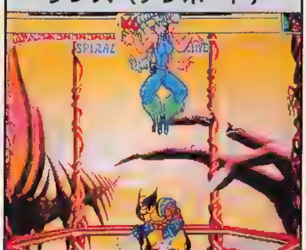
必殺技
ダンシングソード

→↘↓↙← ✚ PPP(同時)

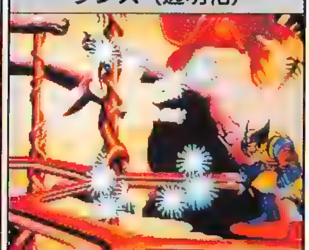
H・X
メタモルフォーゼ

↓↘→ ✚ PPP(同時)後投げ

X・P
ダンス（スピードアップ）
↓↙← ✚ 中K

X・P
ダンス（位置変換）

↓↙← ✚ 弱P

X・P
ダンス（テレポート）

↓↙← ✚ 中P

X・P
ダンス（透明化）

↓↙← ✚ 強K

X・P
急降下
・・← ✚ 強P
↓↙← ✚ 中K

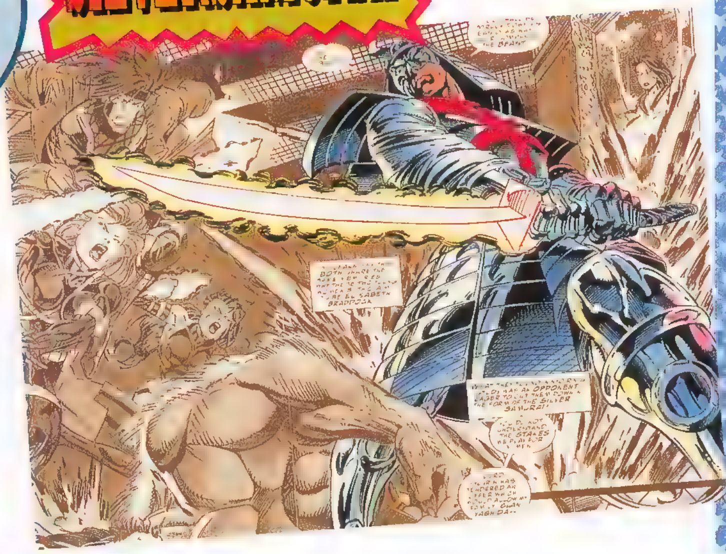
一気に相手を葬り去れ！

シルバーサムライ

剣のもつリーチの長さ、削り能力はサムライならでは。日本人ならこのキャラを使うのだ。

担当：石井ぜんじ

SILVERSAMURAI



武士道をまっとうするために生きている戦国武将。本編のストーリーよりも、ゲームの中のほうが強い？

本名：ケンイチロウ・ハラダ
国籍：日本？
性別：男
属性：悪のミュータント軍団
身長：？
体重：？

[illegible]をまとった長い剣で相手を斬り刻め！

シルバーサムライの通常技は剣である。そのため、リーチが長く、判定も強い剣で突いたり、斬ったりしながら攻めていくのが必然の攻めとはなる。

これに加えて、通常技キャンセルの手裏剣を出していくといい。手裏剣はガリガリ削れるので気持ちいい。

また、ボタンを連打して百裂刀を出すのもなかなか強烈だ。百裂刀は、ボタン連打で出すことができるが、レバーを2回コンコンと横に入れることによって、前に移動することができる。

このように、シルバーサムライは接近戦が強い。遠くから攻めるには、手裏剣を投げるしかない。しかし、他のミュータントたちはみんな強力な飛び道具&ビーム・レーザーを持っていることが多い。なんとかして近づいて、剣で斬り刻むことを目指すのだ。

幸い、ダッシュ性能がよく、スピードがとても速い。空中浮遊はできないものの、ハイパージャンパからの下突きが強力だ。

このことを念頭において、各種の闘気、一発逆転の分身を使っていけば、シルバーサムライを使う快感を十分わかってもらえると思う。

シルバーサムライの通常技

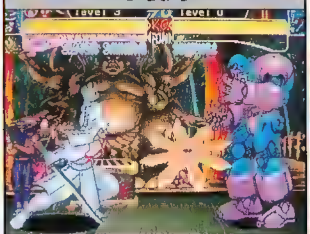
シルバーサムライの通常技は、すべて剣による斬りか突きである。そのため、たいていの技は判定が強く、リーチが長い。さらに、相手にガードさせるだけで体力を削れる、削り能力を持っている。

それだけ強く、大切な通常技だが、最初のうちはどの技が何のボタンかわかりにくい。たいていはパンチが斬り系、キックが突き系の技だということも覚えておくといいだろう。

●しゃがみ中パンチ
体を低くして、剣を弧を描

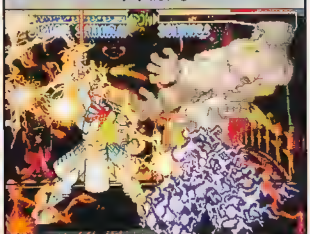
シルバーサムライ必殺技・超能力

必殺技
手裏剣



↓↘→ ✚ P

H・X
雷鳴剣



↙↘→ ✚ PPP(同時)

X・P
分身



↓↙← ✚ KKK(同時)

必殺技
百裂刀



P 連打

X・P
闘気（炎）



↓↙← ✚ 強 P

X・P
闘気（氷）



↓↙← ✚ 中 P

X・P
闘気(雷)



↓↙← ✚ 弱 P

くようにして出していく。リーチがそこそこあり、出るスピードが速い。使いやすい通常技なので、間合いに入ったら多用していきたい技だ。



出るのが速く、リーチがある。常に狙っていこう。

●しゃがみ大パンチ

体を低くして、剣を大きく振り上げる。リーチがあるので、通常戦にも使えるが、どちらかと言えば対空技に威力を発揮する。ハイパージャンプした相手などには、下で待ち構えておいて使いたい技だ。



対空技に強いしゃがみ大パンチ。威力もあるぞ。

●立ち大キック

少し軽くジャンプして、下へ突き降ろす技。隙は多少あるが、この技の利点は下ガードできないことだ。小技などでガードさせてから突然使うと効果的。



下ガードできない立ち大キック。ときおり混ぜていこう。

●立ち中パンチ

一回下に斬って、次に上に斬り上げる2段技。普段はあまり使えないが、闘気（特に氷）や分身をまとったとき、2段斬りが生きてくる。連続して当たりやすくなるし、技の隙を分身がカバーしてくれるからだ。



２回剣を振る。分身を使っていると、当たり判定がずっと残る。

●しゃがみ大キック

低く地面をはう突き。とても低いので、飛び道具やビームの下をくぐって相手に攻撃を当てることができる。



サイブラストの下をくぐって攻撃することも可能。

●立ち小パンチ

連続で出すと、斬り上げたり下げたりできる。速いので、接近戦や分身したときに有効。

●しゃがみ小パンチ

リーチは短いが、速く出る。そこで、接近戦で固められたときの反撃に使える。

●ジャンプ大キック（レバー下）

真下に向かって剣を突き出す。とても判定が強く、威力もかなりある。ハイパージャンプのあとには、必ず使いたい技。とても役立つ。



ジャンプしたらコレ。空中で何回か出せる。

●投げ

投げは中パンチと大パンチの2種類ある。中パンチ投げは、剣で突き刺して近くにたたきつけるので追いうちがやりやすい。

シルバーサムライの必殺技・Xパワー

シルバーサムライの必殺技・Xパワーは、手裏剣を除いて自分をパワーアップしていくものになっている。それだけ、剣で斬り刻むということにこだわったキャラなのだ。

必殺技

●手裏剣

大きな円盤状の手裏剣をとばす。いつでも出せて、当てればXパワーが増大していくのでどんどん使える。

また、レバーを入れた方向に誘導できるのも強み。空中で出したときは、特に誘導が役に立つ。ジャンプしたと同時に、昇りで出すこともできる。

遠距離でけん制気味に使ってもいいが、接近戦で使うなら通常技にキャンセルをかけて使う。こうすれば、接近戦でもかなりの威力を発揮できる。



ジャンプしながら手裏剣を投げることもできるぞ。

Xパワー

●闘気（炎・氷・雷）

コマンドを入れると、ポーズをとってそれぞれの闘気を身にまとう。ポーズ中は無敵になる。

炎の闘気は、剣に炎がまとう派手な技だ。攻撃判定が広くなると共に、威力がUPする。これをブンブン振り回されると、それだけで怖い。

氷の闘気は、炎ほど派手さはない。しかし、攻撃が当たると相手が凍ってしまう。振りほどかなければ連続で攻撃を入れることができる。連続で相手を凍らせたいならこの闘気だ。

雷の闘気は、当たると相手を痺れさせることができる。攻撃判定は少し大きくなるようだ。攻撃に当たると、気絶しやすくなる。

どれも使って損はない技ばかりである。状況に応じて、好きな闘気を選択して使っていこう。

●分身の術

ポーズと共に自分の分身が出現し、自分のあとを追いかけて共に攻撃してくれる。うまく当たれば、ズビャズビャと分身により追いうちがかかり、恐るべき攻撃力を発揮する。特に、闘気と併用して使うと連続になりやすく、一層攻撃力UPとなる。

しかし、分身の術は諸刃の剣である。分身に加えられる攻撃もいくらかダメージになるので、うかつに使って攻撃をくらうと一気に体力を失うこととなる。

とはいえ、一発逆転を狙っていくなら、欠かせない必殺技となる。ジャンプから攻撃したり、長く判定の出ている立ち小・中パンチなどをうまく使おう。画面の端に追いつめられれば、なお威力を発揮するはずだ。



闘気・氷プラス分身。これはすごい威力だ。

ハイパーX

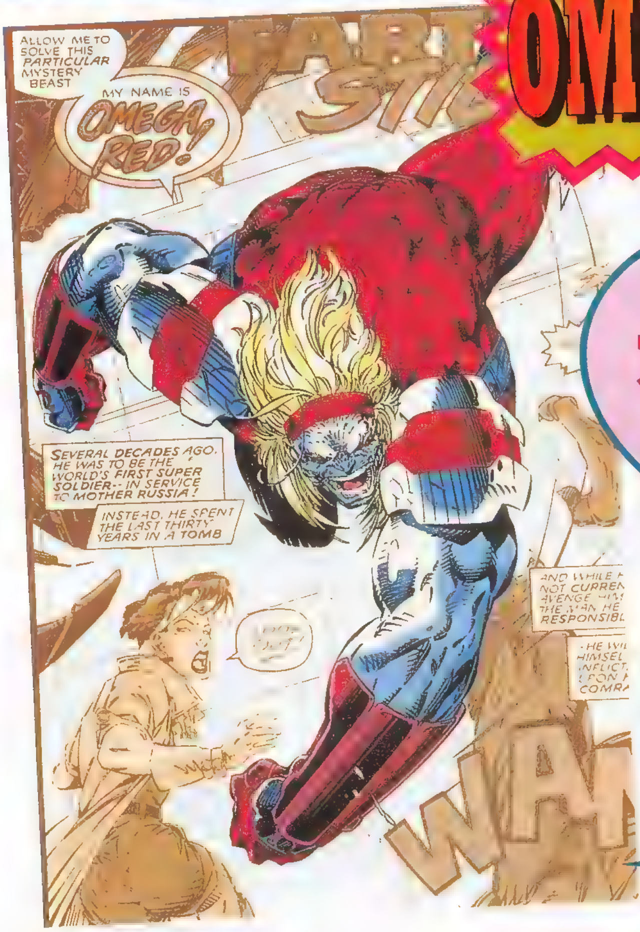
●雷鳴剣

空中にイナズマを放電し、近くにいる敵に大きなダメージを与える。イナズマの範囲は画面全体とまではいかず、一定の範囲内にとどまる。しかし、イナズマの範囲内ではガードの上からガリガリ削ることができる。もちろん、ガードしなければ連続ダメージとなる。

Xパワーがたまったらどんどん闘気を使っていくのもいい。だが、Xパワーをためこんで、雷鳴剣で一気にダメージを与えるのも、なかなかっこいいものがあるのだ。

シルバーサムライの楽しさは、そのリーチと攻撃力にある。自分勝手にガンガン攻めたい人には、実にぴったりのキャラだ。とにかく攻めろ。

OMEG ARED



ムチで叩ける
喜びをあなたに…

オメガレッド

ムチの使い方一つでかなり違ってくるのがこのオメガ君。腕に自信のある人はこのキャラを使ってみてね。

担当:V・I・ピアレスK-TAN

冷凍睡眠から目覚め、再びヤツは活動する。宿敵、ウルヴァリンに勝つことはできるのだろうか…!?

本名：アルケイディ・ロッソビッチ
国籍：不明
性別：男性
所属：悪のミュータント軍団
身長：6フィート6インチ（約198cm）
体重：300ポント（約136kg）

全体的に見て

必殺技はともかく、通常技の出るまでが非常に遅く、出した後の硬直も長い。

そのために、スピードの速いウルヴァリンやサイロックには、かなりつらい闘いになるかもしれないだろう。

対戦においては、かなり先読みの必要があり、必殺技とうまく併用しなければ勝ちめはない。

このキャラはかなりテクニカルキャラなので、極められればたいしたものだ。

通常技紹介

ほかのキャラに比べてみるとそれほど奇妙な技はなく、使っていても違和感はない。

しかし、何せ技のスピードが遅いので、いったんガードにまわると、反撃するまでかなり苦労することになるかもしれない。

ここで、ちょっとだけわかりにくい通常技の性質や特徴などを説明しよう。

●小ボタン型

まず、パンチ、キックともに連射がきかない。

ゆえに、2発ぐらい出したら、すぐにキャンセルで必殺技につなげていきたい。

●中ボタン型

出るまでが遅い。一応しゃがみ中パンチが対空技になるのだが、早めに出さないと意味がない。中足払いは相手を転ばすことができるぞ。

立ち中キックはリーチが長いので、相手との間合いが離れているときに出すといいだろう。

●大パンチ

リーチはあるのだが、出した後の硬直が長いので、相手にガードさせても反撃をくらうこともある。ムチを下に叩きつけるぞ。

しゃがみ大パンチは、前に乗り出して両手からムチを出して攻撃をするというもので、攻撃判定も大きいので対空としても使えないこともない。

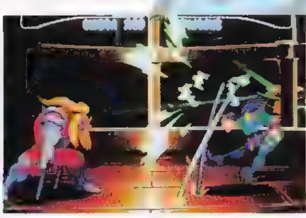
●大キック

必殺技のオメガストライクに似ているのが、立ち大キック。使い道は立ち中キックと同じ感じになりそうだ。

一方、まるで性質が変わるのがしゃがみ大キック。

地面にムチを刺し込んで、ちょっと離れた所に地面から2本のムチを上に突き出す。

下にレバーを入れることによって出す位置を変えられるようになっており、ガード方向斜め下で近距離、真下で中間距離、相手方向斜め下入れで遠距離になり、当たれば画面端までふっ飛ばすことができる。


レバーの入れ方によって出てくる場所が違うのだ。

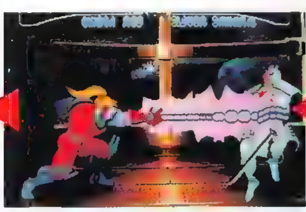
×パワー ハイパー

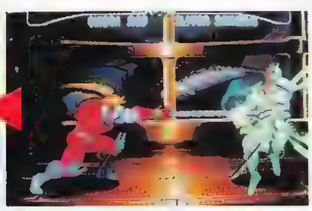
●カーボナディウムコイル

伸縮自在のムチを、相手に投げつけて縛る。

ボタンによって投げ伸ばす方向が違っており、地上で出す場合は小パンチで水平に、中パンチで斜め上に、大パンチで真上に伸ばせるようになっている（小パンチの斜め下はなくなってしまった）。

空中で出すムチは、パンチボタンで出すムチにキックボタンが加わり、小キックで水平に、中キックで斜め下に、大キックで真下に伸ばせるよ

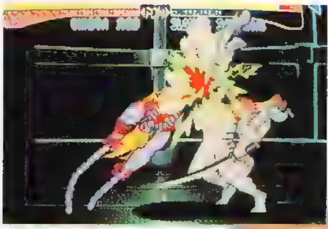

体力を少し頂戴したら…、


まずはふん縛って。

うになっているぞ。
また、このムチは途中で引っ込めることができ、やり方はレバーを逆側に入れてもう一度ボタンを押せばいい。
ムチを巻き付けた後に大パンチ（キック）ボタンを押すと、相手を逆側に投げることが可能だ。
ムチが決まったときの悦びは大きいぜ。

●オメガストライク

ムチを使って、足の先から自分の体を相手めがけて突進するのがこの技。
ボタンによって突っ込む角度が違い（突っ込んでいくというよりは伸びていく感じ）、小キックボタンで水平に、中キックボタンで斜め上に、大パンチボタンで真上に突っ込んでいくようになっている。
これも、カーボナディウムコイルと同じように途中で止めることができ、レバーを飛んでいった方向逆側に入れて、もう一度ボタンを押すことによって、もとの自分のいた場所に戻ることが可能なのだ。
また、空中で伸びきった後に、通常技を出すこともできるようになっている。


にゅい～んと伸びていくぞ。

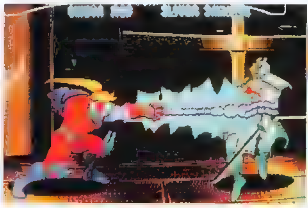
もちろん、相手にヒットさせたあとも、通常技（必殺技も）が出せるよ。

●デスファクター

カーボナディウムコイルを相手に決めたあと、パンチボタンを押すことによって体力を奪っていくことができる。
このとき、パンチボタンを連打することにより、より多く体力を奪えるようになっていて、この後、大パンチボタンで投げることもできるのだ。
欲張ってずっと体力を吸収し続けると、投げることができずに、そのままムチを離してしまうことになる。

●Xパワー吸収

カーボナディウムコイルが決まったあとにキックボタンを押すことによって、相手のXパワーを吸い取ることができ、自分のものにできる。
これは、性質的に吸い取るという意味では、体力吸収と似ている。
どちらを使うかは自分の好みで…と言いたいところだが、闘いの内容によっては、使い分けたほうがいいだろう。
特に、相手のXパワーが半分ぐらい溜まっているときに使ってみるとかね。

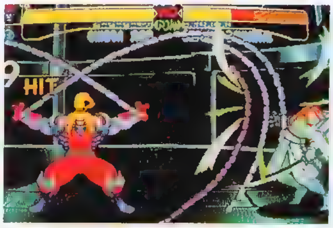

Xパワー吸収は青で体力吸収はピンク色だ。

●空中ダッシュ

10人中唯一空中でダッシュできるのが、このオメガレッドだ。
中、大のオメガストライクを出したあとにも出せるので、そこから空中ダッシュをしてから、カーボナディウムコイルを狙っていくのもいいだろう。

●オメガデストロイヤー

H・Xであるこの技は、両腕から水平にムチを伸ばし、ビシバシに振り回して相手を叩きまくるのである。
叩ければ爽快なのだが、ムチが出るまでのスキが大きいので、この間にダッシュ攻撃をくらう恐れがある。
だが、いったんムチが出てしまえばほとんど無敵状態なので、出している間に相手の攻撃を受ける心配はない。
ただし、この技は出したあとのスキも大きいので、相手にトドメを刺すぐらいにしか使わないほうがいい。
スーパージャンプで逃げられないように、相手の起き上がりや着地点に出したりしてみてはどうだろうか。



叩け叩け叩け～～っ!!

フェイントをかませ!

必殺技を出すと見せかけて引っ込めたり、突っ込むと思わせといて戻ったりなど、フェイントをかますことができ、トリッキーな動きもできるオメガレッド…。
やり込むと、コイツの面白さがわかってくるよ。


あとは大ボタンで投げるだけっと。

オメガレッド必殺技・超能力

必殺技　カーボナディウムコイル



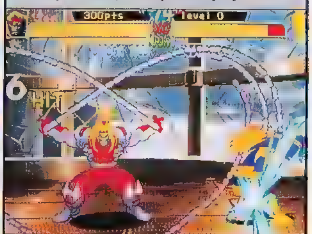
↓↘→ ✚ P

必殺技　オメガストライク



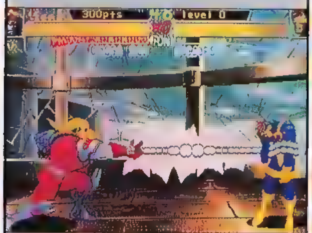
↓↘→ ✚ K

H・X　オメガデストロイヤー



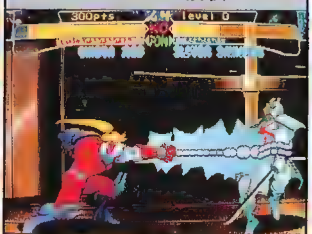
↓↘→ ✚ PPP(同時)

X・P　体力吸収



コイルでつかみ中 ✚ P連打

X・P　Xパワー吸収



コイルでつかみ中 ✚ K連打

キャラ特性　空中ダッシュ



ジャンプ中 →→

SENTINEL



ミュータント ヲ
ホカク スベク…

センチネル

パワーキャラなのに遠距離戦が得意。手が伸びるくせに投げ技充実。

担当：パーバースでKKY・Toshi

ザコキャラとしてのイメージが強いセンチネルだが、原作でも第１回からコンスタントに登場しているので、今やX—MEN人気を陰で支える名悪役と言ってもいいだろう。

本名：センチネル
属性：悪
身長：20フィート（約610cm）
体重：30トン
｝数タイプあり

リーチよし！パワーよし！[illegible]ロボット[illegible]こんな奴

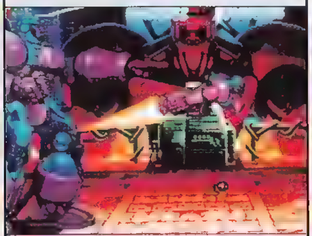
センチネルは手足が伸びるキャラだが、普段はそれほど伸ばさない。いや、伸ばさなくても、巨体ゆえに攻撃判定が大きく、普通に大攻撃を出しても画面半分、またはいっぱいに届くのだ。

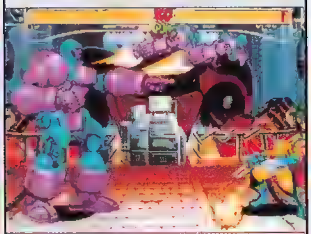
通常技はロボットだから、レーザーやミサイル。それに自分の体を変形させて足技などを出すので、相手は予測しづらく、いわゆる〝イヤな奴〟という印象をもたれるだろう。

しかも一発に威力があるから、〝チクチク・ジワジワ〟という闘い方でもない。

ま、その分動きも遅く、隙も大きいから、技の使いどころを間違うとアッという間にやられるけどね。そういった緊張感がたまらなくおもしろいキャラだ。

センチネル必殺技・超能力

必殺技	必殺技	H・X
ロケットパンチ	センチネルフォース	プラズマストーム
		
↓↘→✚P	↓↘→✚K	↓↘→✚PPP(同時)

キャラ特性	X・P
つかみ上げ	飛行
	
倒れた敵の近くで ↓✚P	↓↙←✚PPP(同時)

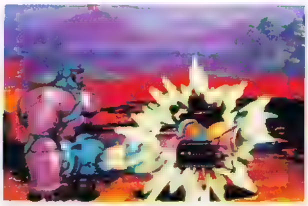
威力グンバツ 通常技編

●立ち大パンチ
レーザー砲。画面端まで届くので、飛び道具と言ってもいい。出た後の硬直はほとんどなく、キャンセルはどこでもかかる。しかし、出るまではやはり遅い。
現段階ではレバーを入れるとロケット砲になり、ほとんどレーザーと変わらないが、こちらはダウン技である。

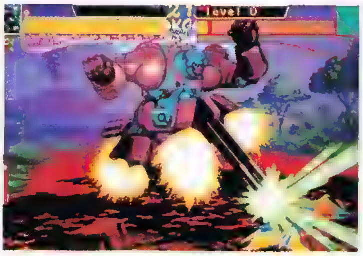
●立ち中キック
爆弾とともに真上に振り上げる対空兵器。爆弾は数個備わっており、当たれば数回ヒットし、相手は吹っ飛ぶ。

●立ち中パンチ
腕から発射する2門ミサイル。発射のタイミングは調整できるが、隙も大きい。下方向に発射するから、追い打ち用として使える。当たったらタイミングよくキャンセルをかけて、小ロケットパンチにつなごう。

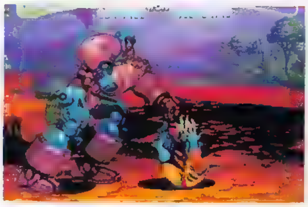
●大足払い
比較的まともで、長くて使いやすい。ガードされると必ず反撃をくらうので、キャンセルは絶対にかけなければならない。


大足払いには必ずキャンセル。

●ジャンプ小キック
ひざから鋭利な刃物が下方向に出たもの。昇りで出せばしゃがんでいる相手にも当たるので、ダッシュから足払いとの2択で使える。小パンチも似たような効果をもち、微妙な間合いで使いわけよう。
当たったら空中キャンセルで、ロケットパンチにつなぐことも忘れずに。

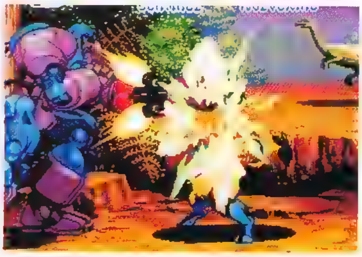

しゃがんだ敵にも当たる昇り小キック。

●ジャンプ大キック
レバーを下に入れると、ご存じの扇風機。下方向に強く数回ヒットする。判定が強い分、威力はおさえてあるようだ。この技はアナカリスのドリルに相当し、一気にラッシュをかける時に使ってほしい。
レバーを入れないと立ち大キック同様、足を振り回す。相手が平行な位置にいる場合に使う。高ジャンプから下降していく場合は足技ではなく、中・大パンチを使うと効果的。
地上での小技はあまり使えない。宙に浮いたロケットパンチを中心に、技をガードさせたりするといい。

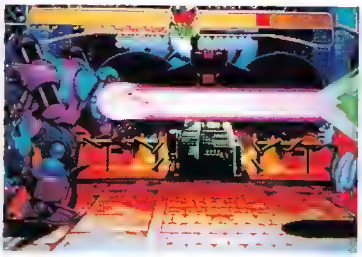

当たっても追い打ちになる。※必勝パターンやね。

これがハンターアイ 必殺技編

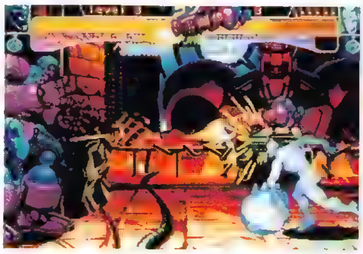
●ロケットパンチ
センチネルの主力必殺技。小だと斜め下方向、中だと真横、大だと斜め上方向に手を伸ばすパンチ技。主に小を使い、空中から攻めるのが基本。
センチネルにしては比較的隙が少なく、威力も高いぞ。コマンドを入れてすぐにレバーを引き戻すと、途中でやめることもできる万能な一面もあり、一応戻り際にも判定があるようだが、発売バージョンではどうなるか…。



●センチネルフォース
コマンドを入れると、小型センチネルが何機か出撃する。今のところ、小だと低空に一直線、中だと多少誘動してくれる。大はボタンを押しっ放しで普通に浮遊し、放すとその位置で爆撃してくれるぞ。
威力はたいしてないが、戦略上重要な意味を持ち、相手の行動を制限することができる。
出した後の硬直はほとんどないが、出るまでが超隙だらけなのが痛い。しかしくらった時もコマンド入力を受け付けてくれるので、人知れず出すことが可能。いつ出したか、相手にわからないようにしよう。
残念ながらジャンプ中には出ない。


レーザー砲（立ち大パンチ）が当たった瞬間にキャンセルし…。


中ロケットパンチで2段になる。遠距離戦の醍醐味だ。


なんてことするんだ、うちのカワイイ子を落とすなんて！

●つかみ上げ
ダウンしている相手に、追い打ちでつかみ上げる技。
投げ返される恐れもあるので、相手のXパワーや動きに注意して足払いとの2択で使おう。

●飛行
その名の通り、常に宙に浮いていることができる。常に浮いているということは、一見有利に思えるのだが、ダッシュはできないしセンチネルフォースも出せない。
今のところ、あまり使えない技だと思う。

●削り能力
一部のキャラとセンチネルに与えられた特権。通常技、必殺技を問わずすべて削れる。

●プラズマストーム
現バージョンではどこまでも誘動する、一種の飛び道具。このキャラだけではないが、削り量が凄まじい。無論、ヒットした時の威力も最高級だ。
ただし出るまでがかなり遅く、出るまでに潰されることが多いので、相手の起き上がりぐらいにしか狙えなさそうだ。


「どこ行く気?逃げれへんよ。」起き上がりに重ねるといいぞ。

ちなみに、これまた空中で出ない（出たらヒドイ）。

画面$\frac{1}{3}$は俺の体でうまるのだ!!

ジャガーノート

見た目のインパクトがほかのミュータントよりもすごい。また、コイツの一撃は岩をも砕きそうなのだ。

担当：悪人MAN

とにかく中華鍋みたいな形のやつで、別に豹の絵をノートに描いたわけではない。

本名：ケイン・マルコ
国籍：不明
性別：男性
属性：悪のミュータント軍団
身長：6フィート10インチ（約208cm）
体重：900ポンド（約408kg）



[illegible]悪い重戦車

シークレットキャラの一人でマグニートーの部下である。

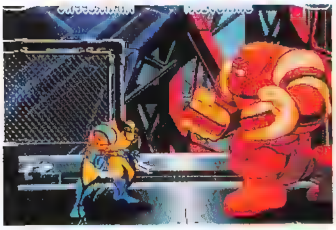
彼は、アジアの奥地で秘密の寺院を偶然発見し、安置されていた魔法の宝石の力で、不死身の肉体と驚異の怪力を手に入れた悪の超人。

その名もジャガーノートとし、その意味は絶対破壊者となっているらしい。

ジャガーノートは、目の前に立ちふさがる物すべてを、粉々にしながら突き進む。

義理の弟・プロフェッサーXに恨みを持っていることもあり、金で雇われてマグニートーに協力している。

X-MENたちは果たして制止不能の人間重戦車ジャガーノートを、止めることができるのだろうか!?



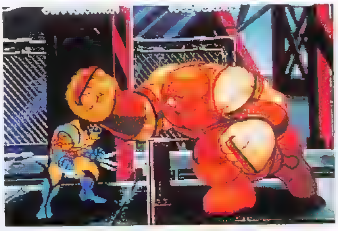
見ろ、このデカさ。

パワーがありあまっている

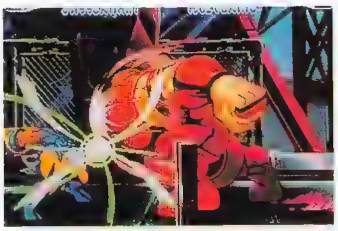
やはり見た目通りパワーがある。しかも、ズシン、ズシンと歩くので、スピードはかなり遅い。

攻撃のパターンとしては、相手3に対しジャガーノート1といった感じだ。とにかく、コロッサス同様ゴリ押しキャラなので、くらってもくらっても前に出る闘いをしてくるぞ。

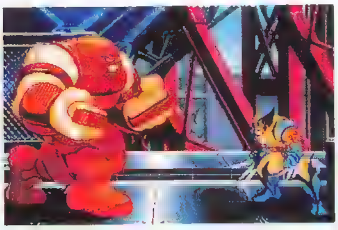
しかし、彼には大きな弱点があり、くらい判定が大きいのがキツイ。とにかく、適当に無敵技を出されているだけで、ガンガン技をくらってしまうのである。その半面、攻撃判定はすさまじいので覚えておこう。



技ひとつひとつをとっても、かなりパワフル。



毒針殺法ってやつですか。



ここから当たるリーチがニクイ！

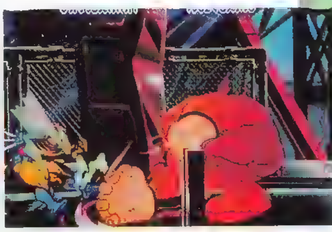


俺の重い攻撃を受けてみろ!!

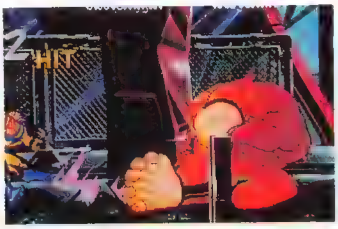
必殺技においては、2つばかり紹介させてもらおう。ひとつは、肘を前に突き出してタックルする技。素早く反応しないと、よけるのは難しいかもしれない。

もうひとつが、ハンマーパンチを地面にたたきつける感じの技。とにかく力強く、技を出した後は岩がはじけ飛んで敵を襲うのだ。初めて見たときは、かなりあっけにとられるハズだぞ。

最後に言っておくが、このキャラはプレイヤーには使えない。敵にまわっているキャラなので、希望は捨てよう。



ズシーン。



これでも攻撃しているのよ。

MAGNETO

最も危険なミュータント
マグニートー

実はマグニートーのほうが
正義の味方かもね。
担当：珈琲FREAK!



磁力・電力に加え、重力すら操るミュータント。人類を滅ぼし生き残ったミュータントたちの救世主になるのが目的。

本名：エリック・マグナス・レーンシャー
国籍：不明
性別：男性
身長：6フィート2インチ（約188cm）
体重：190ポンド（約86kg）

心に傷をもつ男

敵の親玉（ラスボス）である。

かつて、マグニートーはプロフェッサーXと親友だった。あるとき仲間同士で殺し合う人間たちの愚かしさに、我慢できなくなる。軍部に家族を殺されたマグニートーは、心に大きな傷を持っていたのだった。人間に見切りをつけたマグニートーは、プロフェッサーXの元を去る。

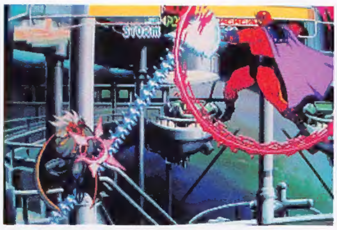
ミュータントを迫害から守る方法は、加害者である人間を滅ぼすこと以外にないと判断したマグニートー。

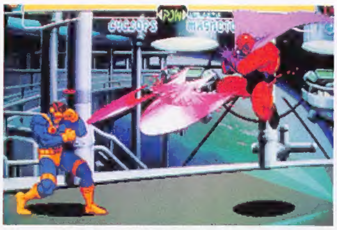
人間とミュータントがお互いに安心して、生きられる世界を作りたいプロフェッサーX。

2人のとった手段は正反対だが、共にミュータントの未来を案じていることに変わりはない。

仲間同士闘うという愚かな行為を自ら犯しつつ、マグニートーは軌道要塞アバロンをもって、人間とXメンに闘いを挑む。

ゲームの中で闘う日が待ち遠しいのだ。


バリアを張りながらビームも撃てるのだ。


ジャンプからも飛び道具がくるぞ。

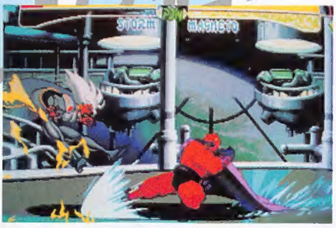

強力なレーザー。サイクロップスもびっくり。

ゲームの中でも強力だ

原作で恐ろしいほどの強さを見せたマグニートー。ゲームの中でも、もっとも危険なミュータントの名に恥じぬ強さだ。磁界王としての威厳も持っており、ほかのミュータントとは一線を画している。

今回公開できる必殺技は三つ。一つは金属片のようなものを上から画面中にランダムで降らせる技。もう一つはある程度ホーミングするビームを撃つ技。最後の一つは自分をつつむバリアを張る技だ。バリアを張りながら金属片を降らせたり、ビームを撃ったりできるので、実際ゲームでどういった使われ方をするか楽しみだ。

通常技の中にも派手な飛び道具がたくさんあったり、豪快なスライディングがあったりと、とてもカッコイイ。


ズシャーッとスライディング。


上から金属片を降らせる必殺技。ジャンプ中にも出せる。


バリアの必殺技。これは出かかり。


ホーミングするビームの必殺技。

X-MEN特別企画

X-MENの謎・謎・謎

なにかと珍しいシステムばかり詰まっているX-MEN。まだ、このゲームを理解していない人もいるのでは。そこで、ちょいとQ&A方式でX-MENワールドを見てみよう。

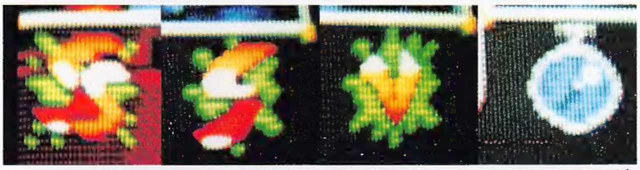
担当:プロフェッサーMOMO

基礎システム編

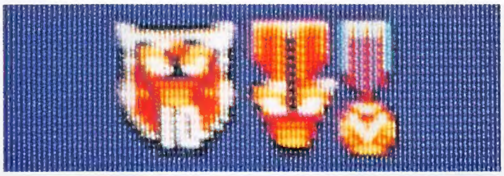
Q 1ラウンド勝ったときのマークが何種類かあるのですが、なにか意味があるのでしょうか。また、体力ゲージの上にある勲章のようなものはなんですか？

A まず、1ラウンド勝つとつくマークは、そのラウンドの勝ち方を表している。そのマーク（勝ち方）は、タイムアップ（判定）、通常技での勝利、必殺技で勝利（スペシャルフィニッシュ）、ハイパーXで勝利（スーパーフィニッシュ）の4種類だ。スーパーフィニッシュマークが多い相手には用心しよう。

体力ゲージの上にある勲章は、勝ち抜き数だ。これも、1人抜き、5人抜き、10人抜きでマークが違うのだ。より大きいマーク、数がついている相手は強者だぞ。気合を入れて闘いを挑むのだ！



右から、タイムアップ、通常、スペシャル、スーパーフィニッシュだ。



左から10勝、5勝、1勝となる。これで計16勝だ。

Q 各ラウンドが始まる前に前後に動けるのですが、あれはなんですか？

A どのキャラクターにも自分の得意な間合いというものがあるはず。しかし、今までの格闘ゲームでは、ラウンドの初めは一定の間合いからだった。

だが、このX-MENでは、ラウンド開始時の間合いを変えることができるのだ。接近戦闘を得意とするウルヴァリン、サイロックなら敵に近づき、離れて闘いたいストーム、センチネルならば、最初から離れてしまえばいいのだ。

ラウンド開始前から、敵との闘いは始まっているのだ！

Q スーパージャンプって、高く跳び上がる分、不利じゃないのですか。

A そんなことはない。スーパージャンプは普通のジャンプと違い、受ける制限が少ないのだ。

例えば、技は出せる限り何度でも出るし、その後でも空中ガードが可能なのだ（普通のジャンプでは、一度技を出してしまうと、着地するまでガードできない）。しかも、スーパージャンプ中は、軌道を変えることができるぞ。

空を制する者は、X-MENを制す、ということなのだ。

Q 体力ゲージの横にある、顔のパネルがクルクル回転するけど、あれはなんですか？

A あの顔のパネル、ダメージを受ける度に回転しているが、実は隠された意味があるのだ。

あのパネルはキャラの状態を表し、連続で攻撃を受けると青→黄と変化して、さらに攻撃を受けると失神寸前の赤になるのだ。赤くなったら要注意。次の一撃で確実に気絶するぞ。



顔のパネルが赤くなったらピンチ！次の一撃で確実に失神だ！

実戦編

Q ダッシュやスーパージャンプ中に技を出すと、ダメージが大きいような気がするんですけど？

A たしかにダッシュ攻撃はダメージが大きくなりそうだが、それは気のせい。ダメージは変化しないので、無理にダッシュ攻撃などしなくてもいいだろう。



ダメージが大きくなりそうだが、全ては気のせい。気のせいだってば。



X-MENの謎・謎・謎



ベクトル（方向）というものもあるが、これも気にする必要はない。

Q 技によって、相手が吹き飛んだりするんですけど、あれはなんですか？

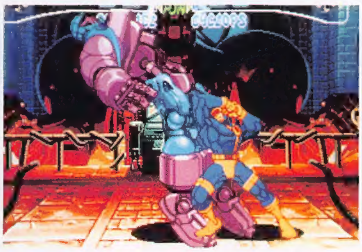
A 前にも書いたが、このゲームにはベクトルが存在していて、アッパーを当てれば上に、ストレートを当てれば後ろに敵はブッ飛ぶのだ。さらに、そこに追い打ちをかけることも可能だぞ。

Q フッ飛ばしてからの追い打ちが、なかなか入らないことがあるのですが？

A X-MENのキャラクターには体重が設定されていて、重いキャラと軽いキャラではフッ飛ぶときなどの軌道が違うのだ。相手によって入りやすい追い打ち、入りにくい追い打ちなどがあるぞ。対戦するキャラごとに、戦略を考えて闘おう。



アッパーで上にブッ飛ぶのだが…。



こんな巨体では、なかなか飛ばないのだ。

Q ときどき、強力な必殺技が出たりするのですが、あれは隠し必殺技ですか？

A その通り、このゲームでは必殺技を出しただけで喜んでいてはいけない。技の出ている最中にレバーを動かしたり、ボタンを押すことによって技に変化をつけられるのだ。みんなでいろいろと見つけてみよう。



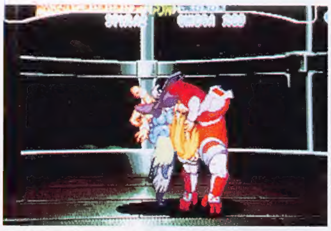
こんなにヒットする技もあるのだ！

Q Xパワーって、なんですか？また、どうやって溜めるんですか？

A 体力ゲージの下にある、もう一本のゲージ、これがXゲージだ。これは、技を出すたびに増えていくのだ。このXゲージが溜まると、そのキャラ独自の能力、Xパワーを使えるようになるぞ。

Xパワーは独特で、透明化、飛行、スピードアップといった、ひと癖もふた癖もある特殊能力ばかりだ。完全にマスターして、自分のものにしよう。

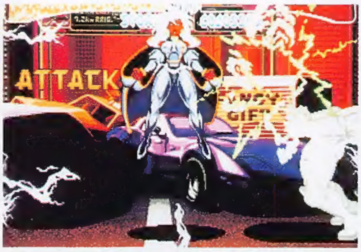
またXゲージはこれだけではなく、投げ返し、受け身にも使うので、覚えておこう。



受け身でも、Xパワーを使うのだ。

Q ハイパーXとは、なんですか？

A XゲージはレベルMAXまで溜めて、初めて使うことのできる必殺技。これをハイパーXと言うのだ。ハイパーXはとにかく派手で、超強力な技ばかり。このハイパーXで倒せばフィニッシュボーナスも多く入り、ギャラリーの目を惹くのは必至だぞ。



レベルMAXになったら、使えるぞ！

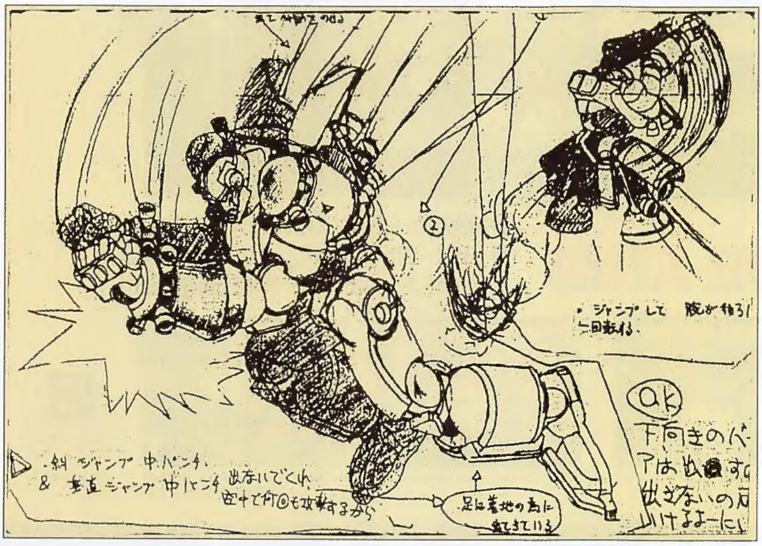
Q X-MENって、今までの格闘ゲームと違いすぎて、慣れるまで不安なんですけど。

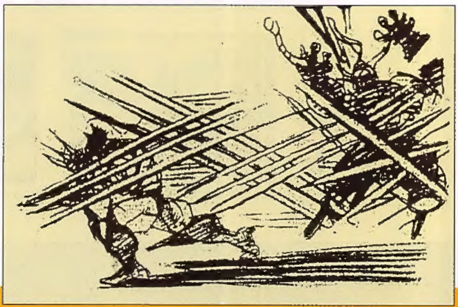
A そんな心配は無用。このゲームには、初心者でも安心の、オートマチックモードが搭載されているのだ。

このオートマチックモードとは、ガードを勝手にしてくれるモードなのだ。オートマチックで慣れてきたら、自由度の高いマニュアルモードにチャレンジしてみよう。



オートガードなら、少しは安心。





CAPCOM

怒涛の戦い頂点を極める。

新時代の対戦格闘ゲーム登場！
人類をはるかに超えた力をもつ
ミュータントたちの
スーパーバトルが炸裂！
人類とミュータントの未来を賭け
今、史上最大の戦いが始まる。

パワー爆発！ 驚異の300メガ

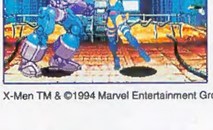
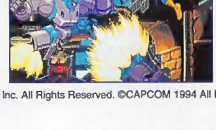
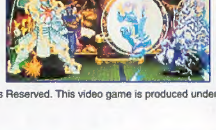


MARVEL COMICS

X-MEN™
X−メン
CHILDREN OF THE ATOM

●無数の技から君だけのオリジナル技を作れ！
●「分身」・「飛行」・「透明化」、Xパワーで攻撃せよ！
●初心者も安心<オートガード>で上級者に挑め！

CPS II 第8弾


Q SOUND™
QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。

画面は開発中のものです。

株式会社カプコン®
<アーケード営業統括部>
●アーケード西日本営業部／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●アーケード東日本営業部／〒163-02東京都新宿区西新宿2丁目6番1号（新宿住友ビル43階）

<カプコンソフト情報>
大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493 広島／(082)243-6264
松山／(0899)34-8786 福岡／(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。